ГЛАВА ТРЕТЬЯ
ГЕРОИ ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ

Практически все персонажи в игровом мире ЭБЕРРОН так или иначе были затронуты Последней Войной. Кованые — это самый очевидный пример из всего набора механики игры, привносимого событиями тех времен. *EBERRON Campaign Setting* поощряет вас, чтобы вы подумали над тем, чем занимался ваш персонаж во время войны. Отличительные черты, заклинания, престиж классы и магические предметы, которые использует ваш персонаж — все это может произрастать со времен войны. Эта глава расширяет эти варианты.

В этой главе также приводятся материалы и связи с другими книгами DUNGEONS & DRAGONS, добавляя особую тонкость ЭБЕРРОН к новой игровой механике, такой как legacy items (из *Weapons of Legacy*) и преимущества работы в команде (из *Героев Сражений* и *Руководства Игрока II).* Вы также найдете magic item set (новое понятие из *Magic Item Compendium*).

Предыстория

Player's Guide to Eberron приводит примеры предысторий, созданных для оказания помощи в создании персонажей, вписывающихся в игровой мир Эберрон. Дополнительные примеры из этой книги помогут вам ответить на вопрос «чем занимался ваш персонаж во время войны?». Некоторые варианты из этой книги подходят для персонажей, участвовавших в войне: хроникер мог бы быть военным журналистом, house scion мог бы быть частью военной силы своего дома, а war-torn hero должен был служить на фронте или в каких-нибудь секретных операциях. В этом разделе приводятся новые дополнительные возможности. Ваш персонаж был офицером, шпионом или пацифистом-дезертиром? Вне зависимости от того, играете ли вы в кампании времен Последней Войны или имеете дело лишь с ее последствиями, эти предыстории свяжут вашего персонажа с событиями времен войны.

БЕЖЕНЕЦ

«Раньше у меня было во что верить, у меня была страна и у меня было три друга, которым я мог доверить свою жизнь. С тех пор все изменилось».

—Капитан Дэйн из Сайра

Последняя Война принесла разруху странам и людям Кхорвайра. Разрушение Сайра — лишь самый очевидный пример разрушений и изменений людей Кхорвайра. По всему Кхорвайру множество деревень было разрушено огромными войсками, прошедшими по этим деревням и оставившими за собой лишь разруху и запустение. Ваш дом пострадал от войны. Та же участь постигла вашу семью, многих ваших друзей и вашу невинность.

Поиски приключений: Возможно вы обратились к жизни полной приключений вследствие того, что это лучшая альтернатива прозябанию в High Walls квартале беженцев Шарна или проживанию в Новом Сайре. Возможно вы отправились в High Walls и были втянуты в городские приключения. А может быть вы были искателем приключений задолго до разрушения вашей малой родины — и только ваши странствия спасли вас от такой же судьбы. В любом случае, у вас больше нет корней, ничто больше не сдерживает вас от странствий по миру в поисках приключений, удачи и новой родины.

Индивидуальность: Надежда не входит в число ваших добродетелей. Некоторые называют вас мрачным, пессимистичным или чрезвычайно негативным — вы считаете что вы реалист. Вы всегда осведомлены о худших возможностях в любой ситуации, не потому что вы уверены, что они произойдут, а потому что вы хотите ко всему быть готовым. Вы всегда помните о том, что вы потеряли, так что вы избегаете привязываться к вещам и людям, которых позже можете потерять. Лучше оставаться одному и без привязанностей, чем снова пережить то чувство опустошения, которое вы испытали когда вернулись домой и нашли его в руинах.

Поведение: Иногда вы бываете апатичными и бездеятельными. Вы спите допоздна, частично это из-за кошмаров, которые будят вас глубокой ночью. Когда ваш отряд встает на привал, вы падаете на землю и лежите так пока не нужно будет снова идти. Иногда ваше внимание отвлекается, когда вы вспоминаете былые благословенные времена и не можете представить хорошее будущее, на которое давно перестали надеяться.

Язык: Ваша речь обычна для вашего бывшего дома, а скорее всего это была маленькая деревенская община. Вы не используете необычные слова и сложные предложения. Вы общаетесь короткими фразами и вообще говорите как можно меньше. Вы часто думаете о прошлом, но вам не нравится говорить о том, что вы потеряли.

Варианты: Судьбу вашей родины может окружать тайна (истинная природа Дня Скорби — самый очевидный пример). Некоторые беженцы хотят выяснить что произошло на самом деле — вашу деревню вырезали военные лиходеи, ее поглотила брешь в измерениях, созданная by an *eldritch machine*, или ее просто покинули перед надвигающимися войсками? А вдруг ваши родственники и друзья где-то живы и здоровы? Их поиски для вас — важнейшая задача, которая правда может обернутся ужаснейшим кошмаром.

ДЕЗЕРТИР

«Что ж, я окончательно решил, что мечты об объединенном Галифаре не стоят того, чтобы за них умирать. Я никогда не хотел этого».

—Девяносто Восьмой, кованый воин

Последняя Война мобилизовала огромное количество солдат, которые сталкивались друг с другом бесконечными приливами. К концу войны Бреландия, Сайр и Thrane приняли законы, обязывающие всех здоровых граждан служить в вооруженных силах. Однако иногда солдаты не испытывали никакого желания служить своей стране — из-за

пацифизма , непринятия причин войны, конфликта с вышестоящим руководством или обычной трусости. Вы один из них. По какой-то причине вы решили, что солдат — это не ваше призвание, и вы куда-то бежали, чтобы законы вашей страны не покарали вас; возможно в Throneport, Ку'барру или еще более далекий Stormreach.

Поиски приключений: Если сражение в армии — это не для вас, то почему вы убиваете чудовищ? Скорее всего вы покинули армию не из-за отвращения к насилию, а из-за непринятия позиции своей страны в этой войне, или вы бежали от жестокого или глупого офицера. Поиски приключений вам подходят, потому что они дают вам шанс сотрудничать с выбранными соотечественниками, сражаясь за свои истинные идеалы (или просто из-за жажды наживы, что впрочем, тоже может быть идеалом) и избегая наказания от законодательства, стремящегося покарать вас. Приключения могут быть обстоятельствами вашего побега: если вы покинули Кхорвайр и ищите прибежище в Stormreach, то в этом путешествии будет трудно избежать приключений. А возможно единственное, что вы можете делать после постоянных тренировок с детства — это сражение с чудовищами.

Индивидуальность: Как и многим ветеранам, вам не дает покоя то, что заставило вас бежать из армии. Вы увидели поле, покрытое трупами? С вами плохо обращались? Может быть вас пытал собственный сержант? Вас послали на службу теократические фанатики Thrane, вынуждающие служить не вашей вере? Или просто в Day of Mourning вы были за пределами Сайра? С вами случилось что-то плохое, вынудившее вас пуститься в бега от военной службы, и что бы это ни было, оно останется с вами.

Поведение: Вы — преступник, хотя ваша вина лишь в том, что вы отказываетесь убивать других. Вы провели в бегах годы, и теперь можете вести себя тихо, не привлекая внимания и ускользая от проблем, как только они появляются на горизонте. Вы постоянно в тревоге, озираетесь, боясь того, что может оказаться за спиной.

Язык: То как вы разговариваете зависит от того, сколько вы провели в армии до дезертирства. Если вы провели там значительную часть времени, то скорее всего вы изучили военный жаргон; если вы бежали будучи новобранцем, то у вас будет обычная гражданская речь. Говорите тихо — вы же не хотите привлечь ненужное внимание. И помните, что даже у стен могут быть уши, так что не болтайте о своем прошлом на каждом шагу.

Варианты: На том, что вы дезертировали из армии, можно создать бесконечное множество вариантов происхождения. Может быть вы пацифист — посмотрите отличительную черту Vow of Peace и престиж класс apostle of peace из *Book of Exalted Deeds*. Возможно ваш сержант был таким жестоким надзирателем, что вы поклялись выследить его — и вы узнали, что он на деле влиятельный злодей.

ИНОСТРАННЫЙ ЛАЗУТЧИК

«Конечно же я верен Ее Величеству! Вы оскорбляете меня подобным недоверием!»

—Лорд Моргелл (в действительности Тлесс), человек (в действительности перевертыш) аристократ (в действительности бард)

Ни у одного из других шпионов времен Последней Войны не стояло такой трудной задачи как у вас. Вы потратили годы, а может и десятилетия, живя во вражеской стране. Вы выдавали себя за честного гражданина, добывая влияние и информацию, тайно обо всем докладывая своим хозяевам. Это была жизнь, полная опасностей и искушений, и она оставила на вас отпечаток — какой вам самим не известно.

Поиски приключений: Вы стараетесь выполнить две целям. Вы непрестанно стремитесь доказать свою верность «новой» родине, якобы пытаясь служить для ее пользы, прилагая все усилия на благо и для уничтожения врагов. Но в то же самое время вам постоянно приходится узнавать новости, саботировать производство, чтобы в итоге ваша работа принесла пользу вашей настоящей родине. Вы по-прежнему можете заниматься этим, ведь хотя война официально закончена, шпионаж всегда нужен. Такие двойные задачи порой могут сбивать с толку, тем более при постоянном риске попасться властям.

Индивидуальность: Обман у вас в крови. Вся ваша жизнь полагается на способность вводить в заблуждение всех встречных. Вы уже даже не выбираете, врать вам или не врать. Вы выбираете какую ложь говорить окружающим, и от них вы ожидаете того же самого. Вы практически ни во что не верите, никому и ничему не доверяете.

Поведение: Вне зависимости от своих внутренних мотивов относитесь к своей новой стране и спутникам дружелюбно и лояльно. Вы всегда и везде врете, хотя и последовательно, никогда и никому не рассказывая о себе всей правды. В своем обмане вы не бездумны, ведь вы же не хотите чтобы вас поймали на обмане, но истину вы прячете так глубоко, что она никогда не всплывает.

Язык: Все ваши вероятные особенности речи давно позабыты. Теперь вы говорите согласно новому выбранному положению в обществе. Если вы изображаете лорда, то ваша речь официальна, образована и высокопарна. Если вы уподобились торговцу, то вы со всеми дружелюбны и при любом удобном случае пытаетесь заключить договор или что-нибудь продать.

Варианты: Внедрение в гильдию, отряд наемников и отмеченные драконом дома может быть таким же опасным как шпионаж в армии. Мало кого ненавидят так сильно как двойных агентов, но на войне нет более ценного отдельного гражданина.

НАЕМНИК

«Напомните его Милости, что платить нужно сразу, а не когда ему будет удобно. А еще напомните ему, что мы только что вытрясли душу из тех ребят, что были ему не по зубам, так что ему вряд ли захочется нас злить».

—Халвар «Щитолом» Блайлок, Капитан Отряда Пяти Копьев, человек duskblade

Для вас война никогда не была высоким зовом или чем-то патриотическим; это была обычная работа. Вы были на передовой с обычными солдатами но по другим причинам. Пусть они сражаются за короля, за страну, за бога или

даже за честь и славу. Вы сражались за твердую монету. Вы можете быть из области, не принимающей в войне непосредственного участия, такой как Лазаарские Княжества, а может деньги для вас просто важнее остальных мотивов.

Поиски приключений: Вы выполните все, что связано со сражениями, если назначена достоянная цена. Это тоже хорошо, ведь вас можно попросить выполнить что угодно. У вас, как у наемника, нет такой богатой специализации как у срочнослужащего. Вы сражаетесь на переднем краю, вы специалист по разведке и осадный инженер — или как минимум вы можете найти того, кто в этом разбирается. Большинство ваших приключений — это обычные прямые столкновения, но вас могут попросить найти, вернуть или уничтожить определенную цель. Так как вы сотрудничали со многими странами и организациями, вы сталкивались с большим разнообразием столкновений, чем обычные солдаты.

Индивидуальность: Насилие вам может и не нравиться (хотя может и нравиться), но вы умело его применяете. Вы никогда не отказываетесь от сражения, если есть мотив, но вы не поднимете кулак или меч без необходимости. Вы не собираетесь подвергать себя ранениям или даже смерти, если вам за это хорошо не заплатят. Другим ваше отношение к кровопролитию может показаться слишком спокойным, но вы-то знаете что это просто практично. Сражение за неопределенную цель или за одну мораль — это невыгодно. А что касается убийств за деньги... если бы враги не хотели рисковать жизнью, могли бы не брать в руки оружие.

Поведение: Если вы на задании, то целиком ему отдаетесь. Если вы не на задании, то ищете следующего заказчика. Вы сражаетесь так, как вам заплатят, предпочитая избегать излишнего кровопролития, если оно не входило в планы заказчика — но только если ничто не угрожает вашей жизни или жизни ваших друзей. Вы делите людей на три группы: потенциальные заказчики или союзники, потенциальные враги и все остальные.

Язык: Ваша речь немного грубая и вульгарная. Вы видели слишком много сражений и смертей, чтобы тратить время на сантименты, если только вы не проводите переговоры. Вы предпочитаете быть прямым, говорить что думаете и позволяете другим хвататься за оружие, если им так хочется.

Варианты: Наемник не ограничен полем боя и военными операциями. Вы также можете быть нанятым охранником каравана, вышибалой, костоломом в гильдии воров или даже thief taker on the highways.

ОФИЦЕР

«Уведомите командиров, что мне к полдню нужно два полка на южном поле. И еще, рядовой, еще раз поймаю тебя с грязным оружием, отведаешь у меня кнута!»

—Полковник Азла Бвар, шифтер рыцарь

Вы родились в знатном роде или прошли долгую успешную карьеру, но теперь вы достигли высокого знания в армии своей страны. Вы не простой рядовой, вы принимали тактические решения и отдавали приказы сотням воинов — и это может означать жизнь или смерть не только для них, но и для граждан вашей страны.

Поиски приключений: У вас нет времени на себя; все что вы делаете, мотивировано выполнением ваших обязанностей. Вы можете послать тысячу солдат в кавалерийскую атаку по полю или шесть спецназовцев в набег на вражеский арсенал. Однако вам нужно побеждать и в политических сражениях. Знать и политики не понимают тонкостей и трудностей передовой да и у многих ваших коллег офицеров есть свои амбиции и взгляды на то, что для страны будет лучшим. Когда вы не приглядываете за врагом, пытающимся порубать ваших солдат на кусочки, вы боретесь, чтобы ваши «союзники» не сделали практически то же самое.

Индивидуальность: Вы серьезны, возможно даже строги. Это не значит, что у вас нет чувства юмора; просто вам не хватает времени проявлять его. Вы привыкли командовать и плохо реагируете на тех, кто отказывается повиноваться, но у вас также присутствует сильное чувство долга перед теми, кто сражается под вашим командованием. Все должно быть на своем месте, и у вас должны быть планы на все случаи жизни.

Поведение: Отдавайте приказы, придумывайте стратегию. Вы настаиваете на том, что все должно быть распланировано, не вплоть до мелочей, но достаточно, чтобы не осталось шансов на провал. Ваше сильное чувство долга проявляется во всем, что вы делаете. Давайте задачи себе и своим союзникам, и все поступки измеряйте по тому, как они помогают в войне за вашу страну. Вы критикуете ошибки и недостаток стараний, но с готовностью хвалите за проявление инициативы и хорошо выполненную работу.

Язык: Вы говорите как солдат, но более официально и влиятельно. Вы часто отдаете приказы и с виду кричите, потому что привыкли, говорить так, чтобы вас слышали при шуме тренировок или сражений. Вы склонны употреблять военные термины, перемежая свою речь «potential bottlenecks», «ambush spots», «vantage points» и подобными выражениями.

Варианты: Так же как солдат не обязан служить именно стране, так и вы не обязаны командовать обычными войсками. Вы можете возглавлять солдат дома, личную армию знатной семьи, рыцарей церкви или большой отряд наемников.

ПОСТАВЩИК

«Эй, подождите. Я сказал что будет трудно достать такое количество товара. Я не говорил что не смогу его достать».

—Сарал Врольдам, dwarf artificer

Руководству нужны ремесленники и заклинатели, обеспечивающие войска снаряжением. Наемникам нужны большие поставки оружия. Отмеченные драконом дома должны снабжать своих стражей и продавать свои товары воюющим правительствам. Всем этим организациям нужен кто-то, кто все это организует. Это вы. Вы работаете с черным

рынком, законным товарооборотом или с тем и другим. Сделки заключаются с контрабандистами, купцами, финансистами и торговцами оружием. Вы не сражались в Последнюю Войну, вы позволяли сражаться другим.

Поиски приключений: Вы редко появлялись на передовой, но ваша деятельность во время войны была не менее опасна чем у солдат. Вы перевозили по континенту огромные количества оружия и припасов, причем иногда по территориям, занятым силами, с радостью способными отобрать у вас товар не заплатив ни копейки. Это оружие вы должны были где-то купить (или потратить сырье и Опыт, создавая самостоятельно), причем достаточно дешево, чтобы продажа была выгодной. Теперь правительство благоволит вам и может продать излишки товара по низким ценам (в тех редких случаях, когда излишки есть), чтобы вы могли обыскать древние руины в поисках древней магии или даже мародерствовать на поле боя. Иногда вам приходилось конкурировать, соревнуясь за клиента, доказывая качество своего товара в действии. Сейчас, когда страны боятся повторного конфликта и укрепляют границы в страхе и подозрении, ваш бизнес нисколько не пострадал от окончания войны, может он даже улучшился.

Индивидуальность: Вы всегда ищите новые сделки, новые возможности. Вы измеряете людей по их ценности для вас: что они могут достать, чем они могут помочь, как вы на этом можете заработать. Это не означает что вы бессердечны или жестоки, и конечно же не означает отсутствие настоящих друзей и товарищей. Просто это означает, что как минимум в начале вы всему назначаете цену. Вы выглядите дружественно и открыто, хотя возможно изо всех сил стараетесь скрыть ото всех свое истинное «Я». Вы не обязательно безнравственны, просто бизнес превыше всего.

Поведение: Вы парадоксальны. Вы вежливы и очаровательны, заключая договора с богатыми и могущественными. Затем вы холодны и безжалостны, собирая вещи у мертвых солдат и беспощадно уничтожая тех кто встал на вашем пути. Торговля оружием и припасами — это опасный бизнес. Вы не можете злить своих клиентов, но также вы не можете показаться слабым. Нельзя упускать шанс получить ходовой товар, вне зависимости от того, насколько отвратительны методы.

Язык: Вы осторожно подбираете свои слова. Без лести потенциальному клиенту, без заключения договоров с другими поставщиками и уговаривания пограничников вам придется туго. Истину и ложь вы используете в равных пропорциях. Очень важна ваша интонация.

Варианты: Хотя вышеприведенное описание подразумевает, что вы торгуете военным товаром (оружием, магическими предметами, dragonshards), вы можете быть торговцем обычными товарами. Вы можете торговать лошадьми и другими животными (возможно принадлежа Дому Вадалис), произведениями искусства или съестными припасами, перевозя их из одних регионов в другие. В военное время все эти виды деятельности достаточно выгодны, так что вы можете рискнуть и взяться за них.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ОПЕРАТИВНИК

«Подвинься, сынок. Тебя этому не учили».

—Отец Архимедес д'Вулт, человек жрец of the Sovereign Host

Вы один из немногочисленных представителей элиты, член одной из специально обученных групп, действующих во время войны. По существу, вы обычный искатель приключений. Когда задача слишком сложна, слишком специализирована или просто необычна для обычных солдат, ей готовы заняться вы. Из всех военных предысторий, эта сильнее всего напоминает «обычные» приключения.

Поиски приключений: Ваши задания могут быть абсолютно любыми. Проникновение в охраняемую вражескую крепость для кражи планов нового оружия, изобретенного Домом Каннит. Поиски в древних руинах драконов могущественного артефакта до того как его найдут вражеские солдаты, уже давно находящиеся там. Убийство великого героя другой страны, убившего многих ваших солдат и повышающего боевой дух противника. Спасение захваченного благородного лица из глубоких подземелий соперника. Предотвращение использования культом Хайбера на поле боя кровопролития как заключительного элемента ритуала призыва. По существу, если вашей стране что-то нужно и обычные солдаты с поля не могут этого сделать, то эта работа перекладывается на вас.

Индивидуальность: Вы более чем бесстрашны, вас тянет к риску и опасностям. Вы верны своей стране, выполняя задачи, невозможные для других патриотов. Вы гордитесь своими поступками, хотя бы потому что мало кто еще сравнится с вами. Вам быстро все наскучивает и вы всегда находитесь в поисках все новых и новых приключений.

Поведение: Вы часто кажетесь другим безрассудным, идя навстречу опасности. Также вы выглядите непостоянным, сегодня вы занимаетесь одним странным делом, а завтра другим. Однако вы не тот и не другой. Вы стараетесь заранее изучить все что можно о грядущей опасности и не боитесь отступать при необходимости. Однако вы постоянно зовете своих спутников двигаться вперед, навстречу новым приключениям. Между приключениями вы скучаете и ничего не делаете, проявляя мало интереса к обычной жизни.

Язык: Вы привыкли говорить быстро и лаконично, пытаясь передать максимум информации за минимальное время. Вы часто упоминаете магические термины и названия чудовищ, и многих это сбивает с толку, если у них нет ваших знаний и опыта.

Варианты: Конечно же вам не нужно служить стране, чтобы во время войны быть искателем приключений. Вы можете работать на определенную группировку (гильдию, дом или церковь), а можете быть сами по себе. Охотник за сокровищами может заработать огромные богатства во время войны, разыскивая древнюю магию и продавая ее тому, кто больше заплатит.

СРОЧНОСЛУЖАЩИЙ

«За короля и за страну!»

—Капрал Альвос Дирраст, человек воин

Вы нужны вашей стране, и вы пришли. Неся щит и копье, вы идете на передовой в строю единомышленников, готовый к встрече с врагом. Вы не офицер и не герой, вы просто выполняете свои обязанности, сражаясь изо всех сил за свою страну.

Поиски приключений: Вы солдат, не больше и не меньше. Ваши задачи в основном состоят из патрулей, часов и дней томительного ожидания, перемежающегося кратковременными стычками, сопровождающимися кровавой резней. Изредка вам могут давать особые задания, такие как проникновение в тыл врага или спасение «своих», но чаще такие задания дают обученным специалистам. Если вы оставите службу, то общее направление ваших приключений мало изменится, потому что ваши навыки по прежнему будут подходить для прямой конфронтации с заранее известным врагом.

Индивидуальность: Вы можете быть пылким и горячим, стремясь встретиться с врагом мечом к мечу, или вы можете быть солдатом с неохотой, с чувством долга, но без желания действовать. В любом случае вы верны своей стране и командирам, и вы знаете, что сделаете со своей страны все, что должно. Вы умеете сражаться, нравится вам это или нет, и вы считаете это полезным умением.

Поведение: Вы знаете свое место, чьих приказов слушаться, и кому самому отдавать приказы, и вы чувствуете себя не в своей тарелке без четкой субординации. Вы позволите другим разработать тактику и стратегию, а затем выслушав план, выполните свою задачу, хотя если вас спросят, вы выскажете свои мнения и идеи. Вы легко прибегните к насилию при решении большинства проблем, не потому что вы кровожадны или вспыльчивы, а потому что вы так привыкли. Все что вы делаете, вы делаете для защиты своей страны.

Язык: Вы привыкли держать свое мнение при себе, высказывая его лишь когда попросят. Как у war-torn hero (*Player's Guide to Eberron* 13), ваша речь наполнена военной терминологией. Вы не «идете посмотреть что там», вы «идете в разведку». Вы не покупаете припасы, вы «добываете провиант».

Варианты: Чтобы быть солдатом, не обязательно служить всей стране. У кланов и землевладений могут быть свои войска, и разница между солдатом племени и солдатом страны чисто внешняя.

SURVIVALIST

«Делай что хочешь. Но потом не приходи ко мне, умоляя о пище и крове, когда твоя драгоценная страна превратится в разоренную пустыню.»

—Рулал, полу-орк рейнджер

Вам не хотелось победить в Последней Войне; вы хотели просто выжить. Убедив себя, что цивилизация — это не самое важное, вы ушли на ее окраины или вообще в дикие пустоши, запася продовольствие и оружие, приготовившись к жизни в нужде, когда придет хаос и анархия. Ваше мнение не очень-то поменялось после подписания договора о престолонаследовании; вы считаете, что угроза отложена, а не уничтожена.

Поиски приключений: Большинство ваших приключений основано на обороне. Вы можете искать необходимые вещи для выживания после разрушения цивилизации. Это могут быть магические предметы, связанные с лечением и созданием пищи, оружие, способное держать на расстоянии мародеров и чудовищ, и даже некоторые предметы роскоши — в конце концов, нет смысла жить в нищете и неудобстве, если в этом нет необходимости. При любом удобном случае вы стараетесь уничтожить опасных животных и соперников в области, выбранной вами домом. Вы можете отправиться на более стандартные приключения, чтобы завести союзников, которые помогут вам после конца света или как минимум чтобы раздобыть богатств, на которые можно будет успеть купить что-то необходимое.

Индивидуальность: Вы грубы и циничны. Вы действительно уверены, что ничего нельзя сделать, чтобы предотвратить цивилизацию от уничтожения. Лучшее на что вы рассчитываете — это остаться в живых, и возможно увидеть как на ее старом месте появится что-то новое. Вы насмехаетесь над теми, кто сражается за дело, хотя небольшая часть вас завидует их вере. Вы пойдете практически на любой риск, если это даст вам преимущество в будущем или защитит ваших немногочисленных друзей, но вряд ли вы будете подвергаться опасности по другой причине.

Шрамы войны

Последняя Война оставила много отметин на поверхности Кхорвайра, от разверзшейся раны в виде Земель Скорби до новых границ на политической карте. Однако глубокие шрамы остались и на тех, кто сражался в этой с виду бесконечной схватке.

Вы можете использовать представленное здесь множество застарелых ран — физических, психических и эмоциональных — для полной передачи влияния войны на вашего персонажа. Обратите внимание, что это всего лишь ролевые подсказки и советы, а не механические изменения. Если вы хотите, чтобы физическое или психическое состояние вашего персонажа отражало эти шрамы, это похвально, и сделать это можно множеством способов. Хромому персонажу вы можете дать относительно низкий показатель Ловкости. У обезображенного персонажа может быть низкое Обаяние. Если ваш Мастер использует систему недостатков из книги *Раскрытые Тайны*, то вы можете взять соответствующие недостатки. Однако финальное суждение всех деталей по механике остается за вами; последствия, представленные здесь, ничего не изменяют автоматически.

Не воспринимайте эти особенности личности слишком всерьез. Они предназначены для ролевого отыгрыша, а не чтобы раздражать других игроков за столом или лезть в центр всеобщего внимания. Нужно использовать их умеренно; считайте их пряностями для улучшения своего персонажа, а не курсом действий.

БЕЗРАССУДСТВО

Война вытянула из вас весь страх, даже тот, что обычно останавливает нас перед глупыми поступками. Вы безрассудны, несетесь навстречу опасности, рискуете понапрасну и возможно при этом подвергаете опасности своих спутников. На своих ошибках вы не учитесь. Вы не идиот — вы не собираетесь атаковать полк кованных в одиночку — вы ввязываетесь в любое дело, где у вас есть хоть какой-то шанс на победу, и этот шанс вы видите, в то время как другие видят лишь препятствия.

Отыгрыш: Без колебаний неситесь навстречу опасностям. Высмеивайте призывы отступать, если ваши союзники заикаются о них. Убеждайте их в необходимости преодоления препятствий, вне зависимости от того, как на это реагирует ваши союзники. В бою предпочитайте прямую тактику — рукопашный бой дистанционному, прямые атаки засадам — часто при этом подвергая себя риску.

БОЕВЫЕ ШРАМЫ

Самая простая и самая распространенная отметина Последней Войны. Такой физический дефект можно получить от военного орудия, оружия вражеского солдата, клыков или когтей тренированного зверя или наступательного заклинания. Это может быть один шрам, например большой рубец на груди от топора, прорубившего доспех, шрам в виде креста на руке от кончика рапиры или отметина на носу или ухе от стрелы. Другие буквально покрыты шрамами и рубцами, это похоже на карту сражений в войне.

Отыгрыш: Яростный воин может носить свои шрамы как знак доблести и чести. При возможности выберите доспех, выставляющий ваши самые впечатляющие шрамы напоказ. Когда разговор скатывается к сражению, упомяните о своей доблести, предъявив шрамы как доказательство своих подвигов. А возможно вы стесняетесь своих шрамов, считая их ранами, которых следовало бы избежать, напоминаниями о ненавистных вами днях или просто уродством, портящим ваш внешний облик. В этом случае скрывайте шрамы под одеждой, можно даже использовать маскирующие средства или магию, и раздражайтесь, когда кто-нибудь все-таки обратит на них внимание.

ВОСПОМИНАНИЯ

Какие-то события на войне так сильно травмировали вас, что в мыслях вы часто оказываетесь там снова и снова. Эти воспоминания могут возникать после стресса, особенно если вы оказались в боевой ситуации, напоминающей ту самую, но иногда они возникают сами по себе. Во время воспоминаний вы можете говорить вслух, и какая-то часть вас будет знать, что то, что вы видите и слышите — нереально, но вам это мало помогает.

Отыгрыш: В сражениях будьте неистовыми. В незначительных столкновениях действуйте так, будто опасность гораздо серьезнее. Обращайтесь к союзникам, которых рядом нет, и называйте врагов чужими именами, например отряд разбойников гоблинов можно назвать фалангой конницы Каррната. Иногда принимайте очевидно неправильные тактические решения, основанные на боях в воспоминаниях, а не на тех, что перед вами. Заранее определите, какой бой (или бои) вы будете вспоминать и будьте последовательны, когда вспоминаете их.

ДЕПРЕССИЯ

Ваш дух был раздавлен под тяжестью всего, что вы видели и сделали. Вы унываете даже в самых радостных ситуациях, и у вас нет мотиваций для действий. Вы продолжаете жить, странствуете со спутниками и выполняете свои обязанности, но это чистой воды рутина. Счастье и энтузиазм вам недоступны.

Отыгрыш: Не показывайте инициативу и энтузиазм. Если вы странствуете со спутниками, то только потому, что вас тащат за собой или потому что вы знаете, что если они уйдут без вас, вам будет только хуже. Молчите как можно больше, но активно критикуйте планы и выступления — и свои и чужие.

ЗАВИСИМОСТЬ

У вас пагубная привычка к какому-то веществу. Самое распространенное — это алкоголь в разнообразных формах, но на Кхорвайре много других возможностей для ищущих облегчения боли. Вы сами выбираете себе отраву, от травки *kvinta*, растущей исключительно на равнинах Таленты и выделений izmbi, ящерицы из джунглей Зиларго до многочисленных синтетических психотропных средств, созданных предприимчивыми алхимиками.

Отыгрыш: Нервничайте, если у вас заканчивается выбранное вами вещество. Говорите скороговоркой и сердитесь, когда у вас все закончилось; резко успокаивайтесь, когда достанете то, что вам нужно. Постоянно думайте и говорите о своем «товаре», ведь вдруг однажды вы не сможете его достать. Вы сердитесь, когда сталкиваетесь со своей проблемой, но в редких случаях можете проявлять самосознание и искать помощь — или как минимум испытывать отвращение к своей слабости.

КРОВОЖАДНОСТЬ

У вас практически патологическое пристрастие к убийствам. Возможно, благодаря этому вы не двинулись рассудком в ужасах войны, а возможно вы пошли воевать из-за своей любви к резне. Независимо от причины, вы чувствуете себя в своей тарелке только когда забираете жизнь у врагов. До сего момента вы сдерживали как могли свою страсть. Вам не обязательно быть преступником, убивающим случайных прохожих на улицах. Свою кровожадность вы можете придержать до тех пор, пока в ней не возникнет необходимость: на поле битвы или в глубоких подземельях.

Отыгрыш: Вы быстро начинаете схватку, и предпочитаете решать дела насилием, а не переговорами и компромиссами. Вы не способны что-то там обсуждать перед боем, но только если бою действительно быть. Вы не щадите врагов и мало заботитесь на поле боя о чести и благородстве; когда вы сражаетесь, вы сражаетесь чтобы убивать, неважно как это выглядит. Отказывайтесь от тактических планов, ставящих вас в запас. Вы должны быть в гуще событий; пусть другие отступают для лечения и обвешивания заклинаниями.

МАЛОДУШИЕ

Страданий на войне нужно избегать, неважно как. Когда-то вы хорошо сражались, но в вас развился страх сражений и всевозможных опасностей. Вокруг столько смерти, столько страданий — зачем вам добавлять сюда еще и свои? Вы как-то умеете перебарывать страх и делать то, что должно быть сделано, но когда-нибудь страх скует и парализует вас.

В качестве легкого варианта вы можете испытывать отвращение к насилию, а не обычную трусость. Вы легко пойдете навстречу опасностям окружающей среды, ловушкам и подобным угрозам. Только сражение в виде пускания чужой крови оружием останавливает вас.

Отыгрыш: Естественно, ваше малодушие не может быть серьезным, иначе бы вы не стали искателем приключений. Однако как можно чаще избегайте сражений. Создавайте планы и альтернативы, избегающие конфликтов, и настаивайте на них, невзирая на то, что другим они могут показаться смехотворными, и сколько времени и денег это будет стоить отряду. Вы даже можете соврать друзьям, чтобы избежать сражений с кем-то еще. Отступайте, если вы получили умеренные повреждения и сосредоточьтесь на атаках с расстояния, избегая рукопашного боя. Злитесь, когда вам указывают на ваше же малодушие, называйте его «здравым смыслом».

НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ

Будучи солдатом на войне, вы были сосредоточены на дисциплине и повседневных заботах, чтобы отвлечься от окружающих кошмаров, да так, что теперь жить без них не можете. Теперь это сосредоточение стало одним или несколькими навязчивыми идеями. Эта особенность может быть такой незначительной как необходимость полировать меч 5—6 раз на дню или тройная проверка снаряжения перед отправкой в поход. Однако все может быть сложнее, у вас может быть определенный порядок выполнения ежедневных обязанностей или даже определенная последовательность действий в бою.

Отыгрыш: Определите свои навязчивые идеи заранее (или несколько из них), чтобы правильно их потом описать. Используйте их в любое, даже самое неподходящее время. Вы можете возвращаться, чтобы проверить, заперли ли вы свой сундук или начать пересчитывать свои стрелы. Волнуйтесь и раздражайтесь, если у вас нет возможности удовлетворить свою навязчивую идею. Говорите об этом постоянно и непрерывно.

НЕРВНЫЙ ТИК

После войны у вас остался нервный тик, который не можете остановить. Это может быть что угодно, от трясущегося века до дерганий головы и более серьезных вещей, таких как неожиданно сгибающиеся руки или ладони, сжимающиеся в кулаки сами по себе. Это не ослабляет вас, но доставляет неудобства. Вы пытаетесь не выполнять действий, способных привлечь к вам внимание на людях, боясь смущения.

Отыгрыш: Хотя это может выглядеть странным, но изображая своего персонажа, изображайте тик во время разговора. Это единственный эффективный способ изобразить свой недостаток, и хотя тик не очень сильно отвлекает, другие игроки должны оценить ваши усилия.

ОТСУТСТВУЮЩИЕ КОНЕЧНОСТИ

Найти магическое лечение относительно легко, а вот с регенерацией сложнее. Ранение могло лишить вас пальцев, ладони, а может быть и всей руки. Вы приспособились как могли, но это по-прежнему вызывает множество проблем. Вы думаете о регенерации при помощи магии, или какой-нибудь пересадке, но пока у вас не хватает наличности или не выпадает удобный случай.

Отыгрыш: Это одно из самых сложных последствий войны для отыгрыша без подключения игровой механики, но выход все равно есть. Самое очевидное, избегайте использования всего, что требует или хотя бы поощряет использование обеих рук. Это включает двуручное рукопашное оружие, луки, щиты (если только вы не используете щит как оружие), но не ограничено этим. Постарайтесь избежать лазания и плавания. Изображая персонажа, не используйте «потерянную» конечность для жестов; это едва заметно, но сильно улучшит ваш отыгрыш.

ПАРАНОЙЯ

Это одно из самых распространенных психологических заболеваний после Последней Войны. Вы считаете, что все люди (или как минимум огромное их количество) что-то замышляют против вас. Если что-то идет не так, значит кто-то сделал это нарочно, и все тайны скрывают злобные заговорщики. Вы почти никому не можете доверять кроме немногочисленных друзей, и во всех тенях вам мерещится угроза.

Отыгрыш: Постоянно оглядывайтесь и подпрыгивайте от любого легкого шума. Предупреждайте спутников о несуществующих опасностях. Никому не доверяйте и всех считайте частью большого заговора. Во всех бедах вините этот заговор или других врагов. Настаивайте на «защите», садясь в таверне спиной к стене, и спите у двери, положив на кровати под одеяло подушку, чтобы сбить с толку ночных убийц.

ПЕРЕМЕНЫ НАСТРОЕНИЯ

Постоянная жизнь на нервах во время войны сделала вас эмоционально неустойчивым, ветреным и непредсказуемым. Вы странно реагируете на стимулы, или чрезмерно эмоционально или быстро бросаясь из одной крайности в другую. Вы абсолютно полноценны, но вам трудно скрыть тот факт, что внутри вас что-то не так.

Отыгрыш: Все ваши реакции должны быть чрезмерны. На смешное реагируйте истеричным смехом; печальные вести разрывают ваше сердце; легкого страха нет, есть панический ужас. Резко переключайтесь с одной эмоции на другую, после смеха замыкайтесь в себе, а после страха за одно мгновение успокаивайтесь.

РАВНОДУШИЕ

Вы пережили боль и ужасы войны, заглушив все эмоции. Иногда даже кованый больше похож на живого человека, чем вы, отказавшись показывать признаки радости, горя, любви и ненависти. Вы можете вообще не ощущать этих эмоций, но скорее всего вы просто так сильно их сдерживали, что теперь даже если захотите, не вытащите на свет.

Отыгрыш: Не смейтесь. Не кричите. Не выказывайте восторг ни по какому поводу. Все ваши решения должны приниматься объективно, основываясь на голых фактах. Вас не поколеблют взывания к жалости или героизму, и даже месть не ведет вас. Даже сражаясь в одном ряду с товарищами и помогая им в беде, вы выглядите так, будто впервые их видите.

ФАНАТИЗМ И ЭКСТРЕМИЗМ

Вы возвели свои военные обязанности до чрезвычайного предела. Неважно, сражались ли вы за страну, церковь, отмеченный драконом дом или другую организацию, теперь у вас фанатические взгляды на свои обязанности и окружающий мир. Ради своего дела вы сделаете практически все. Все, кто по каким-то причинам противостоят вам — враги. Более того, врагами могут считаться все, кто отличается от вас национальностью или верой. Часто это трудно отличить от нижеописанных фанатичных предубеждений, но только здесь вы ненавидите других за то, кем они не являются, а не за то, кем они являются.

Отыгрыш: Удар по вам — это удар по вашей стране или организации и наоборот. У вас мало общих дел с чужаками, особенно теми, кто противостоит или критикует ваши идеалы. You are justified in anything you do for the sake of your cause, either by divine mandate, right of birth, or moral superiority. Вас не заставишь делать что-либо, что не идет на пользу вашим идеалам. Неудачи в вашей стране или организации — явный результат вмешательства посторонних, и вы хотите не просто отомстить врагам (читай: козлам отпущения), а разорвать их на кусочки. Так же как фанатичные предубеждения, описанные ниже, этот недостаток мышления нужно стараться преодолевать, по крайней мере, если у вас кампания за силы добра.

ФАНАТИЧНЫЕ ПРЕДУБЕЖДЕНИЯ

Всем нужно выпускать злость, но ярость существует не только на войне. Когда вы встречаетесь с врагами определенной расы или национальности, теряете в сражении друзей или чувствуете необходимость в козле отпущения для облегчения чувства боли и беспомощности, в вас вскипает ненависть к кому-нибудь. Вы можете не доверять всем из Каррната или ненавидеть всех эльфов или волшебников. Ваши предубеждения могут быть еще шире, распространяясь на всех, кто не из ваших земель или отличается от вас расой. Из всех шрамов войны, описанных здесь, этот поможет вам нажить самое большое количество врагов и проблем.

Отыгрыш: Представители ненавидимой вам группы вам не нравятся и вы им не доверяете. В лучшем случае вы игнорируете их, если это возможно. Однако скорее всего вы будете их активно оскорблять, возможно даже с принуждением к насилию. Вы не хотите иметь с ними никаких дел, ни торговать с ними, ни сотрудничать; они хороши либо когда далеки от вас, либо когда мертвы.

Не стоит делать на этом сильный напор в такой героической игре как D&D и это не характерно для персонажей с добрым мировоззрением. Приведено же это здесь для большего реализма и отображения эмоциональных последствий войны, вы должны быть осторожны, выбирая это для своего персонажа. Не используйте это как оправдание за втягивание отряда в неприятности или сражения с НИП, если только все за вашим столом этого не одобряют. Будьте готовы к тому, что Мастер выставит на вашем пути дополнительные трудности — с вашим характером вы будете зарабатывать новых врагов быстрее, чем расправляться со старыми.

ФЕТИШИЗМ ОРУЖИЮ

Всех солдат учат доверять оружия, но у вас это доверие выросло до пугающего состояния. Вы одушевляете свое оружие, обращаясь с ним как другом и спутником. Вы обожаете его, поддерживаете в отличном состоянии, тратите на него деньги, украшая камнями и добытыми трофеями.

Отыгрыш: Разговаривайте с оружием в бою и в мирное время. Часами полируйте его, затачивайте и заботьтесь о нем. Тратьте деньги на его улучшение. Это может быть зачарование магией, но должно быть и красивое, но бесполезное украшение рукоятки побрякушками и драгоценными камнями. Вы никогда не обменяете свое оружие на другое и отказываетесь с ним расставаться (это может вызвать проблемы, например при посещении собрания, на котором не позволяется ношение оружия). Сердитесь или впадайте в уныние, если вас разделяют с вашим оружием, а его потеря или поломка может вызвать душевный кризис.

ФОБИИ

Травма в прошлом оставила в вас страх. Это может быть страх чего-то, что вызвало у вас боль на войне — огонь, кованые, риск утонуть — но это может быть не прямое следствие. Ваш страх может вызывать что-то, что связано с травмой, но только косвенно. Например, если на поле боя вы увидели множество гниющих тел товарищей, у вас может возникнуть фобия мух или крыс, пожиравших их плоть.

Отыгрыш: Бойтесь выбранных вещей как огня. Убегайте, если это возможно, или как минимум отказывайтесь приближаться. Бойтесь, если сталкивайтесь с ними лицом к лицу. В сражении выбирайте другого врага или маневр, не

важно насколько он рискован, лишь бы он избавил вас от пугающего предмета. Если вы все же толкнулись с ним, быстро и бездумно на него набрасывайтесь (при условии что на это можно напасть), отчаянно надеясь убить или избавиться от него как можно скорее.

ХРОМОТА

Ранение одной из ваших ног или спины было неправильно залечено. Вы здоровы, но ходите неуклюжей или неуравновешенной походкой. Возможно, магия не может решить эту проблему, а быть может вы не хотите пробовать, боясь что вас снова искалечат, чтобы у лекаря появился новый шанс на успех. Хромота может влиять на вашу скорость и ловкость, а может и не влиять, но ее как минимум видно.

Отыгрыш: Даже если вы решили, что параметры и навыки вашего персонажа не будут отображать хромоту, помните, что ваш персонаж может быть не уверен в своих возможностях. Избегайте ситуаций, в которых наверняка придется бегать или прыгать, потому что вы не уверены, что у вас получится. Также вы можете чувствовать себя неловко в обществе, особенно на танцах и в играх. Вы предпочитаете ходьбе езду верхом, даже на относительно небольшие расстояния. В бою занимайте выгодную позицию и оставайтесь там, пока обстоятельства не вынудят вас покинуть это место, а не носитесь по полю в поисках благоприятного случая.

ШРАМЫ ЗЕМЕЛЬ СКОРБИ

Даже в мире, где магия обыденна, есть сверхъестественные вещи — и вы одна из них. Возможно, вы оказались на границе в День Скорби или искореженные земли изменили вас уже потом, во время вашего перехода по ним. Что бы ни было причиной, на вас остались шрамы, уродства или видоизменения от неизвестных мистических сил, изувечившие земли Сайра. Точный характер этих отметин может быть любым, это могут быть искривленные или обесцвеченные руки, куски мертвой плоти (или плоти нежити), части тела от других существ и другие, еще более странные изменения.

Отыгрыш: Старайтесь изо всех сил скрыть свое уродство. Вы можете стыдиться не само уродство, а то, что оно делает вас не таким как все. Из-за этого другие, боящиеся заразы Земель Скорби, могут отказаться сотрудничать с вами и даже могут напасть. Вы вертитесь вокруг заклинателей, боясь дальнейших ухудшений состояния и тайно надеясь, что кто-нибудь когда-нибудь вернет вам прежний облик. Злитесь на всех, кто обращает внимание на ваше уродство, и при возможности врите про его причины, заявляя, что это результат действия заклинания или другого «неестественного» эффекта.

Заклинания Последней Войны

Несмотря на то, что заклинания, описанные ниже, были созданы для использования на полях Последней Войны, многие из них пригодятся и обычным искателям приключений. Многие из них все еще используются в отрядах наемников и армиях самых разных стран. Каждое из заклинаний присутствует в списках как минимум одного из классов *Руководства Игрока* или *EBERRON Campaign Setting*, так что все они окажутся полезными вне зависимости от того, используются ли в вашей кампании другие игровые ресурсы.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ БАРДОВ

1-й уровень

Мгновение силы: Предоставляет ненадолго союзнику бонус +4 к атаке, спасброску или повреждению, даже если сейчас не ваш ход.

2-й уровень

Быстрая готовность: Зачаровывает оружие и доспехи так, что они появляются на вас по вашему желанию.

3-й уровень

Корона отваги[F]: +1 к броскам атаки и повреждения, +4 против страха; разряд от страха в бою.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ/ЧАРОДЕЕВ

1-й уровень

Надежный ландшафт: Сглаживает труднопроходимый ландшафт.

3-й уровень

Неожиданная эгида: Предоставляет субъекту недолгое снижение повреждений, даже если сейчас не ваш ход.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДОВ

1-й уровень

Мгновение силы: Предоставляет ненадолго союзнику бонус +4 к атаке, спасброску или повреждению, даже если сейчас не ваш ход.

Запах скунса: Выпускает поток тошнотворной жидкости.

2-й уровень
Крик хищника: Испускает ужасный рев, пугающий животных.

6-й уровень
Ржавеющий туман[M]: Выпускает испарения, разрушающие металлические предметы.

7-й уровень
Взрывная шишка[M]: Превращает шишку во взрывающееся осколками оружие.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ
1-й уровень
Прикрывающее вмешательство: Вы меняетесь местами с союзником, который получает +2 к КД; вы получаете +2 к следующей атаке.

Разрушительное поражение: Удваивает дополнительное повреждение, причиняемое вашей следующей атакой поражения.

2-й уровень
Священное пламя: Нежить, которую вы пытаетесь изгнать, поражает священный огонь.

3-й уровень
Солдаты святости: Ваши товарищи предоставляют бонус к изгнанию нежити и получают бонус к КД против нежити.

Стоять стеной: Предоставляет мгновенное преимущество против стремительных атак, натисков, захватов, опрокидываний и подобных атак.

5-й уровень
Корона отваги[F]: +1 к броскам атаки и повреждения, +4 против страха; разряд от страха в бою.

Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

Проявить смерть: Вытягивает из нежити негативную энергию, вызывая повреждение и даруя вам новые способности.

Проявить жизнь: Вытягивает из живого существа позитивную энергию, вызывая повреждение и даруя вам новые способности.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ НАЕМНЫХ УБИЙЦ
2-й уровень
Быстрая готовность: Зачаровывает оружие и доспехи так, что они появляются на вас по вашему желанию.

4-й уровень
Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНОВ
1-й уровень
Разрушительное поражение: Удваивает дополнительное повреждение, причиняемое вашей следующей атакой поражения.

Облегчение рыцаря: Удаляет штрафы скорости из-за средних и тяжелых доспехов.

Прикрывающее вмешательство: Вы меняетесь местами с союзником, который получает +2 к КД; вы получаете +2 к следующей атаке.

2-й уровень
Поражение священным пламенем: +2d6 повреждения при поражении, продолжается каждый раунд, пока вы не промажете.

3-й уровень
Священное пламя: Нежить, которую вы пытаетесь изгнать, поражает священный огонь.

Солдаты святости: Ваши товарищи предоставляют бонус к изгнанию нежити и получают бонус к КД против нежити.

Стоять стеной: Предоставляет мгновенное преимущество против стремительных атак, натисков, захватов, опрокидываний и подобных атак.

4-й уровень
Корона отваги[F]: +1 к броскам атаки и повреждения, +4 против страха; разряд от страха в бою.

Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

Проявить жизнь: Вытягивает из живого существа позитивную энергию, вызывая повреждение и даруя вам новые способности.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРОВ
1-й уровень
Мгновение силы: Предоставляет ненадолго союзнику бонус +4 к атаке, спасброску или повреждению, даже если сейчас не ваш ход.

Запах скунса: Выпускает поток тошнотворной жидкости.

2-й уровень
Крик хищника: Испускает ужасный рев, пугающий животных.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ТЕМНЫХ СТРАЖЕЙ
1-й уровень
Облегчение рыцаря: Удаляет штрафы скорости из-за средних и тяжелых доспехов.

Разрушительное поражение: Удваивает дополнительное повреждение, причиняемое вашей следующей атакой поражения.

4-й уровень
Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

Проявить смерть: Вытягивает из нежити негативную энергию, вызывая повреждение и даруя вам новые способности.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ DUSKBLADE[PH2]
2-й уровень
Быстрая готовность: Зачаровывает оружие и доспехи так, что они появляются на вас по вашему желанию.

4-й уровень
Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМАКА[CW]
2-й уровень
Быстрая готовность: Зачаровывает оружие и доспехи так, что они появляются на вас по вашему желанию.

4-й уровень
Разрывающее оружие: Зачаровывает оружие так, что оно при ударе накладывает штрафы на КД и Снижение Повреждений.

НОВЫЕ INFUSIONS ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ
1-й уровень
Облегчение рыцаря: Удаляет штрафы скорости из-за средних и тяжелых доспехов.

2-й уровень
Быстрая готовность: Зачаровывает оружие и доспехи так, что они появляются на вас по вашему желанию.

Описание заклинаний

Все эти заклинания представлены здесь в алфавитном порядке.

БЫСТРАЯ ГОТОВНОСТЬ

Колдовство (Призыв)
Уровень: Бард 2, изобретатель 2, наемный убийца 2, duskblade 2, ведьмак 2
Компоненты: В, С
Время активации: 1 минута (и 1 быстрое действие для последующего призыва; смотрите текст)
Диапазон: Касание
Цель: Один, два или три определенных предмета; смотрите текст
Длительность: 24 часа или до призыва; смотрите текст
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)
Устойчивость к магии: Да (безвредно, объект)

Ваше снаряжение немного нагревается, но тут же остывает. От вашего касания остается слабый след вашей руки, видимый только вам.

Вы можете активировать это заклинание на одну и более из следующих групп предметов:

- Один комплект доспехов или другой одежды (например, мантия или плащ); и/или
- Одно или два оружия, инструмента или магических предметов, каждый из которых можно нести одной рукой; или
- Одно оружие, инструмент или магический предмет, который обычно держится двумя руками.

Таким образом вы можете активировать заклинание на мантию и посох, или на комплект доспехов, длинный меч и щит.

В любое время до окончания действия заклинания вы можете в качестве быстрого действия заставить это снаряжение мгновенно появиться на теле или в вашей руке, как будто вы потратили время на правильную подготовку и одевание. Снаряжение должно быть в поле вашего зрения и оно не может быть собственностью никакого другого существа. Призыв вещей мгновенно оканчивает длительность заклинания.

ВЗРЫВНАЯ ШИШКА

Превращение
Уровень: Друид 7
Компоненты: В, С, М
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Цель: Одна сосновая шишка
Длительность: 10 минут/уровень или пока не будет использовано; смотрите текст
Спасброски: Нет или Рефлексы половина; смотрите текст
Устойчивость к магии: Нет

Шишка становится горячей на ощупь, пульсируя таинственной энергией.

Вы превращаете сосновую шишку в разрушительную гранату. Она действует как разбрызгивающееся оружие, которое можно метнуть на расстояние до 100 футов. Для удара определенной цели нужен успешный бросок дистанционной касательной атаки. После удара шишка взрывается, причиняя 1d6 единиц повреждения за уровень заклинателя (максимум 25d6) цели. Все прочие существа в пределах 20 футов получают 1 единицу осколочного повреждения за каждый кубик. Существа из этой области, совершившие успешный спасбросок Рефлексов, получают лишь половину повреждений; существу, ударенному шишкой, спасбросок не позволяется.

На время, равное 10 минут за уровень персонажа заклинателя, область взрыва (20-футовый радиус от точки взрыва) покрывается острыми осколками. Все существа, входящие или выходящие по земле из этой области, перемещаются с уменьшенной вдвое скоростью и получают 1d8 единиц колющего повреждения за каждые 5 футов перемещения по этому пространству.

Материальный компонент: Сосновая шишка.

ЗАПАХ СКУНСА

Колдовство (Созидание)
Уровень: Друид 1, рейнджер 1
Компоненты: С
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: 30 фт.
Цель: Одно живое существо
Длительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Стойкость частичный; смотрите текст

Устойчивость к магии: Нет

Вы испускаете поток омерзительной жидкости.

Для использования этого заклинания вы должны совершить успешную дистанционную касательную атаку. Если вы попали, то цель sickened на период длительности и не может использовать способность острый нюх (если она у нее была). Успешный спасбросок Стойкости уменьшает длительность до 1 раунда.

КОРОНА ОТВАГИ

Очарование (влияет на разум)
Уровень: Бард 3, жрец 5, паладин 4
Компоненты: В, С, Ф
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Зона поражения: Эманация с радиусом 30 футов с центром на существе, к которому прикоснулись
Длительность: 1 час/уровень (П) или до разряда
Спасброски: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

На голове цели появляется сверкающая золотая корона. Мягкий свет тускло мерцает на ободе, освещая лица союзников и наполняя их отвагой.

Это заклинание создает корону из магической энергии, предоставляющую получателю и всем его союзникам в пределах 30 футов бонус +1 к броскам атак и броскам повреждения оружием и бонус морали +4 к спасброскам против страха.

В качестве немедленного действия, существо, носящее *корону отваги*, может разрядить ее магию, чтобы предоставить себе и союзникам в пределах 30 футов новый спасбросок от любого эффекта страха, уже действующего на них вместе с бонусом морали +4. После такого использования *короны* заклинание оканчивает свое действие.

Корона занимает на теле место головной повязки, шапки или шлема. Если цель уже носит на голове предмет, заклинание провалится. Если *корону* снять или цель оденет на голову предмет, то заклинание тут же оборвется.

Фокусирование: Тонкий золотой обруч диаметром 15 сантиметров, стоящий 50 зм.

КРИК ХИЩНИКА

Некромантия [Страх, влияние на разум, звук]
Уровень: Друид 2, рейнджер 2
Компоненты: В
Время активации: 1 быстрое действие
Диапазон: Средний (100 фт. + 10 фт./уровень)
Цель: Вплоть до 1 животного/уровень, причем никакие два не могут быть более чем в 60 фт. друг от друга
Длительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Воля частично
Устойчивость к магии: Да

Вы испускаете ужасающий крик, звук которого не только раздирает вашу глотку, но несется по ветру как страшный боевой клич или волчий вой.

Это заклинание очень эффективно против конницы, ведь оно заставляет паниковать всех затронутых животных. Если запаниковавшее животное несло всадника, то он должен пройти проверку Езды Верхом с КС 25, чтобы удержать животное от побега с поля боя. Если животное преуспело в спасброске, то вместо этого оно становится трясущимся от страха на продолжительность заклинания.

МГНОВЕНИЕ СИЛЫ

Превращение
Уровень: Бард 1, друид 1, рейнджер 1
Компоненты: В, С
Время активации: 1 немедленное действие
Диапазон: Близкий (25 фт. + 5 фт./2 уровня)
Цель: Одно существо
Длительность: 1 раунд
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Криком и жестом вы посылаете от себя к союзнику волну силы. Ее можно увидеть по колебаниям воздуха.

На краткий миг вы наделяете союзника силой, предоставляя бонус улучшения +4 к его следующему броску атаки, повреждения или спасброску.

НАДЕЖНЫЙ ЛАНДШАФТ

Превращение
Уровень: Волшебник/чародей 1
Компоненты: В, С
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Дальний (400 фт. + 40 фт./уровень)
Зона поражения: До двух квадратов 10х10 фт./уровень (М)
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Нет
Устойчивость к магии: Нет

Под вашим жестом местность становится плоской, как будто под огромным весом.

Вы покрываете землю тонким слоем полутвердой магии. Этот эффект превращает неудобный ландшафт в ровную плоскую поверхность, позволяющую полное передвижение, стремительные нападения и использование различных навыков и движений, обычно невозможных на сложной поверхности.

Однако этого заклинания недостаточно для настоящего удерживания веса, так что волчьи ямы, зыбучие пески и поверхности жидкостей действуют как и раньше.

НЕОЖИДАННАЯ ЭГИДА

Защита
Уровень: Волшебник/чародей 3
Компоненты: В, С
Время активации: 1 немедленное действие
Диапазон: Близкий (25 фт. + 5 фт./2 уровня)
Цель: Одно существо
Длительность: 1 раунд
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Вашего союзника окружает мерцающая аура, по очертаниям слегка напоминающая доспех.

Вы мгновенно но, к сожалению, ненадолго, предоставляете субъекту снижение повреждений 10/адамантин.

ОБЛЕГЧЕНИЕ РЫЦАРЯ

Превращение
Уровень: Паладин 1, ремесленник 1, темный страж 1
Компоненты: В, С
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Цель: Существо, к которому прикоснулись
Длительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

По доспеху, к которому вы прикоснулись, проходит рябь как по воде. Несмотря на то, что она тут же исчезает, доспех становится легче чем раньше, а на прямом свете даже немного прозрачным.

Субъект этого заклинания игнорирует стандартные штрафы передвижения за ношение средних или тяжелых доспехов. Он по-прежнему испытывает все остальные неудобства от ношения доспехов, такие как максимальный бонус от Ловкости к КД, штрафы проверки из-за доспехов к навыкам, шанс провала заклинания и так далее.

Обратите внимание, что субъект все равно не сможет использовать классовые и прочие особенности, не функционирующие при ношении средних и тяжелых доспехов.

ПОРАЖЕНИЕ СВЯЩЕННЫМ ПЛАМЕНЕМ

Заклятие (Добро)
Уровень: Паладин 2
Компоненты: В, БФ
Время активации: 1 быстрое действие
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 раунд/уровень; смотрите текст

Перед тем как поразить врага вы возносите короткую молитву всему доброму и святому.

Вы должны активировать это заклинание в том же раунде, в котором совершаете атаку поражением. При попадании вы причиняете дополнительные 2d6 единиц повреждения цели. Вне зависимости от того, преуспели вы в попытке поражения или нет, в каждом последующем раунде в течение длительности заклинания вы причиняете дополнительные 2d6 единиц повреждения всеми успешными рукопашными атаками против цели, которую вы хотели поразить. Заклинание преждевременно оканчивается после раунда, в котором вы не предпринимали попытку рукопашной атаки против цели, которую вы раньше пытались поразить, или в котором вы не смогли попасть ни одной из своих атак по этой цели.

ПРИКРЫВАЮЩЕЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Колдовство (Телепортация)
Уровень: Жрец 1, паладин 1
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 быстрое действие
Диапазон: Касание
Цель: Одно добровольное существо
Длительность: Мгновенная
Спасбросок: Нет
Устойчивость к магии: Нет

Как только вы кладете руки на плечи союзника, вы мгновенно меняетесь с ним местами. Там, где вы его касались, на какое-то мгновение появляется святой символ вашего божества.

Когда вы активируете это заклинание, вы и один добровольный союзник меняетесь местами. Если вы занимаете разное количество пространства, то меньший из вас должен занять как минимум одну клетку, ранее занимаемую большим, а новое место большего существа должно полностью покрывать пространство, ранее занимаемое меньшим, и вы должны начать и закончить перестановку, находясь в смежных клетках.

Ваш союзник получает бонус святости +2 к КД и спасброскам на 1 раунд, а вы получаете бонус святости +2 к броскам рукопашной атаки, которые вы делаете в том же раунде, в котором активировали это заклинание.

ПРОЯВИТЬ ЖИЗНЬ

Некромантия
Уровень: Жрец 5, паладин 4
Компоненты: В, С
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Цель: Живое существо, к которому прикоснулись, а после этого живое существо или существо-нежить, к которому прикоснутся
Длительность: Мгновенная/1 минута или пока не будет разряжено; смотрите текст
Спасбросок: Нет
Устойчивость к магии: Да

Ваше прикосновение вытягивает из цели жизненные силы, оставляя в ваших руках светящийся шар позитивной энергии.

Для использования этого заклинания вы должны преуспеть в рукопашной касательной атаке живого существа. При этом ваше касание причиняет 1d6 единиц повреждения за каждые 2 уровня заклинателя (максимум 15d6). Это повреждение отражает вытягивание жизненных сил, создающее в вашей руке шар из положительной энергии. Это шар вы можете использовать одним из трех способов:

- В любом последующем раунде вы можете прикоснуться им к другому живому существу в качестве стандартного действия. Это существо впитает энергию, вылечив столько повреждений, сколько вы причинили первому существу, вплоть до обычного максимума хит-поинтов второго существа.
- Вы можете совершить рукопашную касательную атаку этим шаром против существа-нежити, причиняя такое же количество повреждений, что было нанесено первому существу.
- Вы можете использовать его для изгнания нежити. Следующая ваша попытка изгнания нежити, если она будет совершена до окончания действия этого заклинания, не учитывается при определении дневного ограничения.

Шар позитивной энергии рассеивается через 1 минуту, если его не использовать, и мгновенно исчезает, если его использовать одним из вышеописанных способов.

ПРОЯВИТЬ СМЕРТЬ

Некромантия
Уровень: Жрец 5, темный страж 4

Компоненты: В, С
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Цель: Существо-нежить, к которому прикоснулись, а после этого живое существо или существо-нежить, к которому прикоснутся
Длительность: Мгновенная/1 минута или пока не будет разряжено; смотрите текст
Спасбросок: Нет
Устойчивость к магии: Да

Ваше прикосновение вытягивает из нежити негативную энергию, оставляя в ваших руках ужасающий шар темноты.

Для использования этого заклинания вы должны преуспеть в рукопашной касательной атаке существа-нежити. При этом ваше касание причиняет 1d6 единиц повреждения за каждые 2 уровня заклинателя (максимум 15d6). Это повреждение отражает вытягивание негативной энергии, создающее в вашей руке шар из корчащихся теней. Это шар вы можете использовать одним из трех способов:

- В любом последующем раунде вы можете прикоснуться им к другому существу-нежити в качестве стандартного действия. Это существо впитает энергию, вылечив столько повреждений, сколько вы причинили первому существу, вплоть до обычного максимума хит-поинтов второго существа.
- Вы можете совершить рукопашную касательную атаку этим шаром против живого существа, причиняя такое же количество повреждений, что было нанесено первому существу.
- Вы можете использовать его для подчинения нежити. Следующая ваша попытка подчинения нежити, если она будет совершена до окончания действия этого заклинания, не учитывается при определении дневного ограничения.

Шар негативной энергии рассеивается через 1 минуту, если его не использовать, и мгновенно исчезает, если его использовать одним из вышеописанных способов.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ПОРАЖЕНИЕ

Превращение
Уровень: Жрец 1, паладин 1, темный страж 1
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 быстрое действие
Диапазон: Касание
Цель: Существо, к которому прикоснулись
Длительность: 1 раунд или пока не будет разряжено; смотрите текст
Спасброски: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Вы взываете к имени своего божества, моля его покарать врагов. Ваш святой символ и оружие выбранного существа на мгновение начинают гудеть от энергии.

Следующая атака поражением, совершенная субъектом, причиняет удвоенное количество обычного повреждения поражением. Например, паладин 9-го уровня обычно причиняет 9 дополнительных единиц повреждения своей способностью *поразить зло*. Под действием этого заклинания он причинит 18 дополнительных единиц повреждения.

Заклинание применяется только к одной атаке поражением; если атака промахивается, то заклинание тратится впустую.

РАЗРЫВАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ

Превращение
Уровень: Жрец 5, наемный убийца 4, паладин 4, темный страж 4, duskblade 4, ведьмак 3
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Касание
Цель: Рукопашное оружие, к которому прикоснулись
Длительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно, объект)
Устойчивость к магии: Да (безвредно, объект)

От вашего касания оружие начинает трястись мелкой дрожью и где-то вдалеке раздается звук гонга. Когда звук исчезает, оружие начинает излучать тускло-серое сияние, от которого кружится голова, если смотреть прямо на него.

Один раз в раунд в течение длительности действия заклинания владелец такого оружия может объявить одну рукопашную атаку разрывающим ударом. Если атака причиняет противнику повреждения, то враг получает штраф -5 к Классу Доспеха и снижению повреждениям (если оно есть, но минимум все равно 0).

Штрафы длятся даже после того как урон, причиненный *разрывающим оружием*, был вылечен. Штрафы длятся один раунд, но владелец может атаковать в свой следующий ход снова и снова вызвать штрафы.

РЖАВЕЮЩИЙ ТУМАН

Превращение
Уровень: Друид 6
Компоненты: В, С, М
Время активации: 1 стандартное действие
Диапазон: Средний (100 фт. + 10 фт./уровень)
Эффект: Облако, распространяющееся в 20-фт. радиусе, 20 фт. в высоту
Длительность: 1 раунд/2 уровня
Спасбросок: Нет или Стойкость нейтрализует (объект); смотрите текст
Устойчивость к магии: Нет

От вашего жеста из земли выделяются клубы красно-коричневых испарений, несущихся вперед, как будто у них есть разум.

Едкие испарения, созданные этим заклинанием, разъедают все металлы, к которым дотронутся. Немагические предметы, сделанные из железа, железных сплавов или других железистых металлов, получают 1d4 единиц повреждения за каждый раунд контакта с испарениями. Это повреждение игнорирует прочность. Металлические доспехи в *ржавеющем тумане* кроме этого повреждения теряют 1d4 единиц КД за каждый раунд контакта. Предмет, уменьшенный до 0 хит-поинтов, уничтожается. Существа из железа в этом облаке переносят такое же повреждение что и предметы.

Магические предметы могут сопротивляться при успешном спасброске Стойкости. Им позволяется новый спасбросок каждый раунд контакта с туманом, но как только они преуспели, больше спасброски не потребуются.

Материальный компонент: Частички ржавчины с магического металлического предмета.

СВЯЩЕННОЕ ПЛАМЯ

Заклятие [Огонь, Добро]
Уровень: Жрец 2, паладин 3
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 быстрое действие
Диапазон: Лично
Цель: Вы
Длительность: 1 раунд

Ваши глаза и ваш священный символ извергают вспышки серебряного пламени.

Вся нежить в области вашей следующей попытки изгнания (если вы совершите ее до окончания действия этого заклинания) становится очень уязвимой. Вне зависимости от того, была ли попытка успешной, нежить получает повреждение хит-поинтов, равное результату вашего броска на изгнание. Этот урон наполовину состоит из огня и наполовину из святой энергии.

СОЛДАТЫ СВЯТОСТИ

Заклятие [Добро]
Уровень: Жрец 3, паладин 3
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 полный раунд
Диапазон: Близкий (25 фт. + 5 фт./2 уровня)
Цель: Вы, плюс 1 добровольное существо/2 уровня; смотрите текст
Длительность: 1 мин./уровень
Спасбросок: Нет
Устойчивость к магии: Нет

Вы возносите хвалу своему божеству, звук от которой отдается где-то наверху. Вы видите, что губы ваших союзников что-то синхронно произносят и их глаза полны божественной славы.

В течения действия этого заклинания вы получаете бонус к проверкам изгнания и броскам повреждения при изгнании, сделанным, когда в пределах 30 футов от вас есть союзники. Это святой бонус, равный количеству союзников в пределах 30 футов, максимум +6.

Кроме того, все цели получают бонус +2 к КД против всех атак, сделанных нежитью. Этот бонус действует всю продолжительность действия заклинания, если в пределах 30 футов от вас есть союзники.

СТОЯТЬ СТЕНОЙ

Превращение
Уровень: Жрец 3, паладин 3
Компоненты: В, С, БФ
Время активации: 1 немедленное действие
Диапазон: Близкий (25 фт. + 5 фт./2 уровня)
Цели: Одно существо/2 уровня
Длительность: 1 раунд/уровень; смотрите текст
Спасбросок: Воля нейтрализует (безвредно)
Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Выкрикнув "Всем стоять!", вы чувствуете, как сквозь вас проходит таинственная сила, поддерживающая ваших союзников против чужих атак.

Заклинание *стоять стеной* было создано Thrane divine warriors для защиты от кавалерии Каррната. Все цели заклинания получают бонус морали +4 к КД против стремительного нападения и к встречным проверкам для защиты от натиска, захватов, пробеганий и опрокидываний.

Заклинание остается на субъекте (вплоть до окончания длительности) пока он не перемещается. Если он начинает передвигаться, пусть даже это будет 5-футовый шаг, то он теряет все преимущества от этого заклинания.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Последняя война обеспечила magewrights и ремесленников работой, дав стимул создавать новые магические предметы и возможность опробовать их сразу же на поле боя. В этом разделе описываются новые свойства оружия и доспехов, а также разнообразные магические предметы, используемые в Последней Войне.

ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЕ ГЕРБЫ

Геральдический герб это особое магическое свойство, которое можно поместить на любой легкий, тяжелый или ростовой щит, имеющий бонус улучшения +1 или выше. Все геральдические гербы предоставляют незначительные преимущества владельцу, если он выполняет одно из следующих требований:

- У него есть отличительная черта Лидерство; или
- Ему даровано право на ношение герба лордом, верховным жрецом, командиром или подобной влиятельной личностью. Решающее слово при определении выполнения этого условия остается за Мастером.

У всех щитов с геральдическим гербом есть мощная способность, которую можно использовать один раз в день. Любой персонаж, выполнивший хотя бы одно из вышеперечисленных условий, может активировать эту способность герба в качестве свободного действия. Если не сказано иначе, то все способности действуют только на владельца щита.

На щите не может быть более одного геральдического герба. Если на щит с гербом нанести второй геральдический герб, то первый герб исчезнет. Для информации о других геральдических гербах смотрите *Герои Сражений.*

Создатель геральдического герба кроме выполнения обычных требований из описания герба должен выполнять и хотя бы одно из вышеперечисленных условий.

Жажда крови

Цена: +6 000 зм
Предмет: Легкий, тяжелый или ростовой щит
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) превращение
Активация: — и свободное действие (команда)
Вес: —

На этом гербе изображен длинный меч, зажатый в латной рукавице.

Вы получаете бонус морали +4 к броскам атаки для подтверждения критического попадания. Один раз в день, по команде, щит может создать эффект заклинания *острый край* на несомое вами оружие.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *острый край.*
Цена создания: 3 000 зм, 240 Оп, 6 дней.

Поддержка

Цена: +16 000 зм
Предмет: Легкий, тяжелый или ростовой щит
Уровень заклинателя: 7

Аура: Умеренная; (КС 18) защита
Активация: — и свободное действие (команда)
Вес: —

На этом гербе изображена поднятая рука ладонью наружу, как будто защищая от опасности.

Вы получаете бонус морали +1 к спасброскам Стойкости и Рефлексов. Один раз в день вы может использовать щит для создания эффекта *устойчивость к энергии* на себя на 7 раундов.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *устойчивость к энергии.*
Цена создания: 8 000 зм, 640 Оп, 16 дней.

Воодушевление

Цена: +11 000 зм
Предмет: Легкий, тяжелый или ростовой щит
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) очарование
Активация: — и свободное действие (команда)
Вес: —

Герб этого щита изображает золотой восход с силуэтом ангела, выходящим из него.

Если у вас есть экстраординарная или сверхъестественная аура, предоставляющая выгоду вашим союзникам, такая как аура паладина от страха или ауры marshal[MH] или dragon shaman[PH2], то эффективный радиус этих аур удваивается. Один раз в день, по команде, щит создает эффект *молитвы* с центром на вас.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *молитва*, способность излучать благотворную ауру в качестве экстраординарной или сверхъестественной способности.
Цена создания: 5 500 зм, 440 Оп, 11 дней.

СВОЙСТВА ДОСПЕХОВ И ЩИТОВ

К защитным предметам, обладающим бонусом улучшения как минимум +1, могут быть добавлены следующие свойства:

Упругость

Цена: Бонус +1
Предмет: Доспех или щит
Уровень заклинателя: 8
Аура: Умеренная; (КС 19) превращение
Активация: Немедленное (команда)
Вес: —

Этот доспех видел и лучшие дни. Он весь покрыт царапинами и вмятинами. Однако выглядит он крепким и надежным, ведь выкован он, судя по всему, лучшими кузнецами.

ПРИМЕЧАНИЕ К ФОРМАТУ

Магические предметы, представленные здесь, используют формат, представленный в *Magic Item Compendium*. Ниже описаны неочевидные тонкости этого формата.

Цена (уровень предмета): Здесь дается цена предмета в золотых монетах и его уровень. Уровень предмета это подсказка для Мастера, примерно на каком уровне персонаж может получить такой предмет. Этот уровень никак не связан с уровнем заклинателя.

Body Slot: Здесь приводится часть тела, на которой носится предмет. Для предметов, не использующих body slot «— (держать)» означает что предмет нужно держать в руках, а «—» означает, что предмет нужно просто иметь или использовать не нося и не удерживая в руках.

Аура: Здесь приводится информация, которую можно получить заклинанием *обнаружение магии*. Перечисляется сила ауры предмета, КС проверки Искусства Магии, необходимой для определения школы магии и сама школа магии, связанная с аурой.

Активация: Действие, необходимое для активации предмета, после которого идет описание того, что должен сделать персонаж для активации. Например, предмет с активацией «быстрое (команда)» требует быстрое действие для активации и произношения владельцем командного слова. Запись «—» означает что эффект постоянен и не требует активации.

Новые категории: В *Magic Item Compendium* предметы разделены по категориям не так как в *Руководстве Мастера Подземелий*, основываясь на их функциях или способе использования. Предметы, носимые на теле, теперь считаются «одеждой» (в этой книге компоненты кованых приведены отдельно, хотя по существу это тоже «одежда»). Предметы, которые носят или несут, кроме тех, что используются как оружие, считаются инструментами (в этой книге знамена вынесены отдельно, хотя по существу это тоже «инструменты»). Так как в этой книге приводится лишь один предмет одежды (опять таки помимо компонентов кованых) и один инструмент (помимо знамен), то оба эти предмета объединены под общим заголовком.

Упругие доспехи и щиты улучшены магией так, чтобы защищать владельца от всевозможного вреда. В качестве немедленного действия вы можете использовать часть или весь бонус улучшения Класса Доспеха в качестве бонуса к одному из видов спасбросков. Например, если вы несете *упругий тяжелый щит +3* и попали в область поражения *огненного шара*, вы можете мгновенно предоставить себе бонус от +1 до +3 к спасброскам Рефлексов, но это же количество вы потеряете из бонуса щита к КД. Вы должны объявить, к какому спасброску применяется бонус при использовании этой способности. Бонус к спасброску и потеря бонуса к КД длятся до конца вашего следующего хода.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *магическое одеяние.*

Цена создания: Различная.

Ловля заклинаний

Цена: Бонус +2
Предмет: Легкий, тяжелый или ростовой щит
Уровень заклинателя: 9
Аура: Умеренная; (КС 19) защита
Активация: Немедленное (команда)
Вес: —

Этот щит выкован из прекрасного материала и гладок на ощупь. Самое интересное, что на его тыльной стороне между кожаными ремнями закреплен Eberron dragonshard.

Один раз в день в качестве немедленного действия вы может приказать ловящему заклинания щиту впитать заклинание, активированное на вас. Заклинание должно быть не выше 3-го уровня и оно должно быть направлено именно на вас; заклинания, действующие на область, не подойдут. Впитанное заклинание никак не действует на вас и хранится в Осколке Дракона. В любое время после этого, вплоть до 1 часа на уровень заклинания, вы можете активировать заклинание из Осколка Дракона. Это занимает стандартное время для этого заклинания и функционирует с уровнем заклинателя оригинального колдуна. Пока щит удерживает заклинание, он не может впитывать другие заклинания.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *устойчивость к магии.*

Цена создания: Различная.

Ловля заклинаний, большая

Цена: Бонус +4
Уровень заклинателя: 11
Аура: Умеренная; (КС 20) защита

Как обычная ловля заклинаний, но щит может впитывать заклинания вплоть до 6-го уровня.

Цена создания: Различная.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

К оружию, уже имеющему бонус улучшений как минимум +1 может быть добавлено следующее особое свойство:

Перехват

Цена: Бонус +1
Предмет: Рукопашное оружие
Уровень заклинателя: 8
Аура: Умеренная; (КС 19) превращение
Активация: Свободное действие (команда)
Вес: —

Вам кажется, что это оружие для своей длины необычайно легкое и им легко делать замахи. У основания рукояти находится навершие с шипами.

Это оружие предоставляет вам одну дополнительную атаку в раунд. Если враг пытается стремительно атаковать, предпринять натиск, пробегание или захват вас, то вы совершаете одну рукопашную атаку против врага до его действий. Это не благоприятная атака, так что она функционирует даже против целей, не позволяющих благоприятные атаки при выполнении особых маневров.

Если вы совершаете успешную атаку перехвата против стремительно атакующего или использующего натиск или пробегание противника, то оружие причиняет удвоенное повреждение. Кроме того, если атака проводилась по стремительно атакующему существу, то оно теряет обычный бонус +2 к попаданию, но сохраняет штраф к Классу Доспеха.

Требования: Создание Магического Оружия И Доспехов, *грация кошки.*

Цена создания: Различная.

КОМПОНЕНТЫ КОВАНЫХ

Эти предметы используют стандартные правила для компонентов кованых (*ECS* 267).

Отмычки в пальцах

Цена (уровень предмета): 500 зм (3)
Body Slot: Руки (embedded)
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) превращение
Активация: —
Вес: —

С небольшим щелчком из кончиков ваших пальцев выскакивают проволочки, щупы и отмычки.

Эти тонкие и хитроумные инструменты функционируют как превосходные воровские инструменты, предоставляя дополнительный бонус +2 к проверкам Блокировки Устройств и Взлому Замков, так что итоговый бонус будет +4.

Требования: Создать Необычный Предмет, *стук.*
Цена создания: 200 зм (плюс 100 зм за превосходные воровские инструменты), 16 Оп, 1 день.

Проецирующие глаза

Цена (уровень предмета): 25 200 зм (16)
Body Slot: Лицо (embedded) и —; смотрите текст
Уровень заклинателя: 7
Аура: Умеренная; (КС 18) ворожба
Активация: Стандартное действие (mental)
Вес: — и 7 фунтов (шар); смотрите текст

Красивый хрустальный шар блестит тем же оттенком что и ваши глаза.

Этот «предмет» состоит из трех частей: двух хрустальных глаз, встраиваемых вам в лицо и такого же шара. В качестве стандартного действия вы можете показать в шаре все, что видите сами, что позволяет владельцу шара видеть то же что и вы. Прекращение связи — быстрое действие.

Требования: Создать Необычный Предмет, *магическое слежение*.
Цена создания: 12 600 зм, 1 008 Оп, 26 дней.

Соматические кабели

Цена (уровень предмета): 16 200 зм (14)
Body Slot: Torso (embedded)
Уровень заклинателя: 10
Аура: Умеренная; (КС 20) превращение
Активация: Быстрое (mental)
Вес: —

По вашей груди скользит множество небольших металлических щупалец, сплетающихся в хитрый узор.

Соматические кабели, созданные для заклинателей кованых, могут использоваться для выполнения соматического компонента любого заклинания. Это позволяет кованому активировать заклинания даже когда обе руки заняты, обездвижены и даже если он находится в захвате (хотя проверка Концентрации все равно потребуется). Кованый, у которого есть шанс провала заклинания из-за доспеха, может бросить проверку два раза, выбирая лучший результат.

Требования: Создать Необычный Предмет, Неподвижное Заклинание, *телекинез*.
Цена создания: 14 700 зм, 1 176 Оп, 30 дней.

ОДЕЖДА И ИНСТРУМЕНТЫ

Головка эфеса из Осколка Дракона

Цена (уровень предмета): Смотрите текст
Body Slot: —
Уровень заклинателя: Смотрите текст
Аура: Смотрите текст
Активация: Смотрите текст
Вес: 0,25 фунта.

Этот Осколок Дракона переливается неестественным темно-красным узором под более светлой поверхностью. По форме ясно, что он предназначен для головки эфеса.

Головка эфеса из Осколка Дракона, возможно одно из самых популярных изобретений Дома Каннит до Последней Войны, позволяла воинам и искателям приключений легко переносить зачарования между разными оружиями. Несмотря на то, что на Последней Войне она была популярна у некоторых офицеров, позволить себе такую вещь мог далеко не каждый.

Головку эфеса из Осколка Дракона можно зачаровать как обычное рукопашное оружие. У нее может быть бонус улучшения от +1 до +5 и любые особые свойства рукопашного оружия, такие как *острота* или *вспышка пламени*. Как и у оружия, у нее должен быть бонус улучшения как минимум +1 до того как она получит особые свойства и она ограничена эффективной суммой бонусов +10.

Сама по себе *головка эфеса из Осколка Дракона* мало на что пригодна. Однако за 1 минуту ее можно прикрепить к любому превосходному рукопашному оружию. После этого оружие приобретает качества, вложенные в головку эфеса. Например, если камень зачарован как *хранящий заклинания +2* предмет, то любое превосходное рукопашное оружие, к которому его присоединить, станет *хранящим заклинания оружием +2*. Если головку эфеса снять (на что потребуется полнораундовое действие) то оружие вернется к предыдущему состоянию, а камень можно присоединить к следующему оружию. *Головку эфеса из Осколка Дракона* можно прикрепить к оружию, уже имеющему бонус улучшения и даже обладающему особыми свойствами, но тогда магия головки эфеса подавляется существующей магией; Оружие не может получать выгоду от того и другого сразу. *Головка эфеса из Осколка Дракона* не функционирует с эпическим оружием, weapon of legacy и артефактами (кстати, подобная неудача может быть первым признаком того, что это оружие заслуживает более пристального внимания).

У оружия может быть только одна головка эфеса одновременно. Двойное оружие — исключение; у него может быть две головки эфеса, каждая из которых будет улучшать по одному концу оружия.

Базовая стоимость *головки эфеса из Осколка Дракона* равна 125% базовой стоимости оружия, имеющего те же способности. Например *хранящий заклинания длинный меч +2* является оружием +3, поэтому оценивается в 18 000 зм. Базовая стоимость *головки эфеса из Осколка Дракона* с такими же чарами (или другими способностями с эффективным бонусом +3) будет равна 22 500 зм (а значит цена ее создания равна 11 250 зм, 900 Оп, 23 дня).

Требования: Создать Необычный Предмет, различные.

Цена создания: различна.

Перчатки убийственного колдовства

Цена (уровень предмета): 14 000 зм (14)
Body Slot: Руки
Уровень заклинателя: 7
Аура: Умеренная; (КС 18) превращение
Активация: —
Вес: 1 фунт

Эти темно-синие перчатки из тонкой кожи, испещренные черными мистическими рунами.

Эти перчатки удваивают диапазон критической угрозы (обычно от 20 до 19—20) всех заклинаний с лучами и касательными атаками, которые вы активируете. Это преимущество не складывается с отличительной чертой Улучшенное Критическое Попадание.

Требования: Создать Необычный Предмет, Повысить Заклинание, любая другая метамагическая черта, *острый край*.

Цена создания: 7 000 зм, 560 Оп, 14 дней.

ЗНАМЕНА

Над войсками реют знамена (иногда называемые штандартами), несомые солдатами. Если не сказано иначе, то указанное преимущество получают все союзники знаменосца в пределах 30 футов от знамени, пока они могут видеть знамя.

Обычно ношение знамени требует двух рук, так что двурукий знаменосец не может использовать оружие и щит. Иногда знамя устанавливают на оружие, и такое оружие можно использовать как обычное.

Если знаменосец упадет во время боя, то все магические преимущества от знамени исчезнут. Если никто из союзников не поднимет знамя в течение 1 раунда, то все кто раньше извлекал из знамени пользу, становятся трясущимися от страха (спасбросок Воли с КС 20 нейтрализует). Для информации о других знаменах смотрите *Герои Сражений.*

Вымпел командира

Цена (уровень предмета): 1 000 зм (4)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) превращение
Активация: —
Вес: 5 фунтов

На этом колышущемся вымпеле изображена национальная эмблема королевства, окруженная светло-серебряной аурой.

Вымпелы командира, созданные боевыми магами Аундаира для координирования войсками, обеспечивают связь. Все союзники в пределах 120 футов могут легко общаться со знаменосцем, говоря обычным тоном и наоборот. Это позволяет владельцу отдавать приказы целому подразделению или отдавать определенные команды нужным солдатам и позволяет войскам быстро докладывать о ситуации.

Требования: Создать Необычный Предмет, *послание*.
Цена создания: 500 зм, 40 Оп, 1 день.

Знак сломанной стали

Цена (уровень предмета): 10 000 зм (12)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) заклятие
Активация: —
Вес: 5 фунтов

На ржаво-коричневом поле изображен серебряный сломанный меч.

Все союзники получают бонус улучшения +2 к броскам атаки против механизмов, живых механизмов и неживых предметов (включая броски урона при совершении попытки раскалывания). Кроме того, они игнорируют вплоть до 4 единиц прочности при разрушении неживых предметов и до 2 единиц снижения повреждений при нападении на механизмы.

Требования: Создать Необычный Предмет, *вдребезги.*
Цена создания: 5 000 зм, 400 Оп, 10 дней.

Знамя лучников

Цена (уровень предмета): 4 000 зм (8)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) ворожба
Активация: —
Вес: 5 фунтов

На этом знамени изображена черная стрела на небесно-голубом поле.

Любой союзник лучник, выстреливший стрелой или арбалетным снарядом под эффектом этого знамени, может игнорировать первое увеличение диапазона. Таким образом, атака не получит штрафов до третьего увеличения диапазона вместо двух, и может пролететь 11 увеличений диапазона вместо обычных десяти.

Требования: Создать Необычный Предмет, Выстрел На Большое Расстояние, *истинный удар*.
Цена создания: 2 000 зм, 160 Оп, 4 дня.

Кровавое знамя Valaes Tairn

Цена (уровень предмета): 14 000 зм (14)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 7
Аура: Умеренная; (КС 18) очарование
Активация: —
Вес: 5 фунтов

На этом кроваво-красном знамени изображен черный силуэт всадника с искривленным клинком.

Валенарцам нравится бой, и они создали это знамя, чтобы враги не лишили их славы. В отличие от других знамен, *кровавое знамя Valaes Tairn* действует на врагов знаменосца в пределах 30 футов, а не на союзников. Знамя не дает врагам отступать или покидать бой другими способами. Все попытки выйти за предел 30-футовой области (и физически и магией) требуют спасброска Воли с КС 16. Неудача означает, что персонаж не может добровольно покинуть эту область, хотя во всем остальном он может действовать как обычно, и он может попытаться снова в следующем раунде.

Требования: Создать Необычный Предмет, Повысить Заклинание, *принуждение,* валенарский эльф.
Цена создания: 7 000 зм, 560 Оп, 14 дней.

Серебряное знамя

Цена (уровень предмета): 18 000 зм (14)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) заклятие

Активация: —
Вес: 5 фунтов

На этом знамени изображено великое святое Серебряное Пламя на фоне клеток цвета морской волны и клеток белого цвета в шахматном порядке.

Это знамя излучает яркий серебряный свет в 30 футах. Все попытки изгнания (но не подчинения) нежити в пределах этой области получают священный бонус +3.

Требования: Создать Необычный Предмет, *дневной свет, освятить*.
Цена создания: 9 000 зм, 720 Оп, 18 дней.

Стяг рыцарей

Цена (уровень предмета): 5 500 зм (10)
Body Slot: —
Уровень заклинателя: 5
Аура: Слабая; (КС 17) превращение
Активация: —
Вес: 5 фунтов

На этом знамени изображен силуэт рыцаря в доспехах, несущегося на лошади с копьем наперевес по темно-зеленому полю в стремительном нападении.

Изобретатели Каррната создали эти стяги на пользу своей многочисленной кавалерии. Все скакуны в пределах 60 футов от знаменосца, принадлежащие его союзникам, получают бонус улучшения +10 футов к наземной скорости. Всадники получают бонус обстоятельств +5 к проверкам Езды Верхом.

Требования: Создать Необычный Предмет, *ускорение,* 8 рангов в Езде Верхом.
Цена Создания: 6 000 зм, 480 Оп, 12 дней.

Magic Item Sets

Военные регалии Галифара, описанные здесь, это пример magic item set — новый вид сгруппированных магических предметов, впервые представленный в *Magic Item Compendium*. A set состоит из 3—6 тематически связанных предметов, предоставляющих дополнительные бонусы и эффекты, если их носить вместе. С увеличением числа носимых предметов эти дополнительные эффекты увеличиваются и накапливаются, а самый мощный эффект даруется при ношении или использовании всех предметов сразу.

Создание a Set: Все magic item set когда-то были одним большим set. Этот set был создан или найдет неким легендарным способом, но сейчас кто угодно может создать предметы из набора, если у него есть хоть какая-то часть предметов из этого set. Если у вас есть часть set, то вы можете создать все остальные части, используя обычные правила по созданию магических предметов. Вам не нужно искать настоящие части самого первого набора; любая найденная вами часть может послужить стартовой точкой для воссоздания всего set.

Собирание Item Sets: Так как вы должны вначале найти часть set для создания отсутствующих частей, то Мастер может управлять появлением частей set и их распространенностью в мире. Как только найдется хотя бы одна часть set, персонаж сможет создать остальные части или заплатить за их создание.

Персонаж может начать собирать set на относительно низком уровне, получив первую часть, а более дорогие части он достанет когда продвинется в развитии. Он может получить первую часть set примерно на 6-м уровне и закончить сбор между 10-м и 15-м уровнем.

ВОЕННЫЕ РЕГАЛИИ ГАЛИФАРА

Военные регалии Галифара, выкованные для Галифара I для празднования объединения Five Nations в Королевство Галифар, были влиятельным символом королевства так же как его знамя и свод законов. Передаваемые от правителя правителю в течение девяти столетий, пока Галифар оставался объединенным, предметы, составляющие регалии, гораздо сильнее вместе, чем поодиночке (как сами Five Nations).

Созданные для сражения, *военные регалии Галифара* окажутся полезными для персонажей, умеющих носить средние металлические доспехи и предпочитающих рукопашный бой. Все регалии за исключением *нагрудника Thrane*, окажутся полезными практически любому персонажу, хотя *скипетр Каррната* это военное оружие.

Знание

Персонажи с рангами в навыке Знание (магия) или со способностью знание бардов может исследовать *военные регалии Галифара*, чтобы узнать о них больше. При успешной проверке узнается следующая информация, включая информацию с меньшим КС.

КС 15: Для празднования дюжины лет со дня образования Королевства Галифар король Галифар I получил подарок от Дома Каннит — комплект доспехов, символизирующий Five Nations, объединенных в одном королевстве. Все девять столетий, пока Галифар оставался целым, правители передавали этот набор предметов по наследству.

КС 20: Некоторое время спустя после смерти Короля Джарота *военные регалии Галифара* украли из Тронхолда (позор House Deneith's Throne Wardens). В конечном счете, шесть регалий были разделены, но на их основе были

созданы новые наборы. Оригинальная *мантия Бреландии* вернулась в Бреландию, но с тех пор было создано как минимум четыре ее копии.

КС 25: Потомки Джарота умалчивали о *военных регалиях Галифара*, никогда не появляясь в полном наборе и даже не заявляя о своем праве собственности. Это не останавливало разнообразных претендентов на трон Галифара от попыток собрать набор, выдать его за первоначальный и использовать это для требования трона. Даже сейчас ходят слухи, что один Даргуунский военачальник собрал весь набор и носит его в насмешку и над человеческой расой и над Lhesh Haruuc, объявившем о своей власти над гоблиноидами.

КС 30: Результат, выполняющий или превышающий этот КС, проявляет местонахождение очередной части набора. Мастер может использовать этот результат для дальнейших приключений и направления ИП к определенному месту или истории, которую им надо будет исследовать.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЧАСТИ И СПОСОБНОСТИ ВОЕННЫХ РЕГАЛИЙ ГАЛИФАРА

Часть	Body Slot	Цена (уровень)	Способность
Кираса Thrane	Тело	8 350 зм (12)	*Кираса +2*, +2 к спасброскам Воли, повторный mental спасбросок 1/день
Корона Сайра	Голова	40 000 зм (17)	Излучает ауру +3 к повреждениям или навыкам, основанным на Обаянии или быстрое залечивание 3
Наголенники Аундаира	Ноги	5 000 зм (9)	Скорость +5 фт.; выполнение немедленным действие равное передвижению 3/день
Мантия Бреландии	Плечи	15 000 зм (14)	Форма медведя 3/день
Скипетр Каррната	— (держать)	20 310 зм (15)	*Двуручная дубина доминирования +1*; критическое попадание вынуждает врагов prone

ПРЕИМУЩЕСТВА СОБИРАНИЯ

Количество одетых частей	Преимущество
2 части	Captain's smite 3/день
3 части	+2 к броскам атаки и повреждения with captain's smite
4 части	Captain's smite 5/день
5 частей	75% устойчивость к критическим попаданиям

Преимущества собирания

Ношение частей *военных регалий Галифара* предоставляет владельцу невероятную устойчивость физическому повреждению. Существо, которое носит *военные регалии Галифара* и держит *скипетр Каррната*, окружается мерцающей аурой. Оно может идти в бой как голем, не боясь критических попаданий и коварных атак.

2 части: Ношение двух предметов дает вам способность совершать captain's smite три раза в день одной обычной рукопашной атакой. Вы не получаете бонусы к броскам атаки и повреждения этой атакой, но если вы попадаете, то союзники получают бонус морали +4 к своим броскам атаки против этой цели на 1 раунд.

3 части: Когда вы используете captain's smite, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и повреждения этой атаки.

4 части: Вы можете использовать captain's smite пять раз в день.

5 частей: Если у противника выпадает критическое попадание или коварная атака по вам, то существует 75% шанс, что критическое попадание или коварная атака будет нейтрализовано и будет нанесен обычный урон.

ЧАСТИ ВОЕННЫХ РЕГАЛИЙ ГАЛИФАРА

Военные регалии Галифара составляют следующие предметы:

Кираса Thrane

Цена (уровень предмета): 8 350 gp (12)
Body Slot: Тело
Уровень заклинателя: 7
Аура: Умеренная; (КС 18) очарование
Активация: — и immediate (mental)
Вес: 30 фунтов

Эта кираса украшена рисунком головы кабана. Качество ее превосходно, а по краям доспех украшен мозаичным рисунком из серебра.

Кираса Thrane это *кираса +2*, предоставляющая владельцу бонус морали +2 к спасброскам Воли, отражающий легендарную храбрость и преданность сына Галифара Thrane. Кроме того, один раз в день владелец может предпринять немедленное действие для перебрасывания спасброска против влияющих на разум заклинаний или способностей.

Требования: Создать Магическое Оружие Или Доспех, *добрая надежда*.

Цена создания: 4 000 зм (плюс 350 зм за превосходную кирасу), 320 Оп, 8 дней.

Корона Сайра

Цена (уровень предмета): 40 000 зм (17)
Body Slot: Голова
Уровень заклинателя: 12
Аура: Сильная; (КС 21) очарование
Активация: Быстрое (команда)
Вес: —

Этот отличный боевой шлем объединен с золотой короной, сформированной из перекрывающихся пластинок, напоминающих чешую золотого дракона. В ней нет никаких драгоценных камней, но она поражает своей красотой.

В качестве быстрого действия вы можете создать *короной Сайра* ауру, которая предоставит вам и вашим союзникам в пределах 30 футах особые преимущества. Вы можете излучать одновременно лишь одну ауру из тех, что описаны ниже. Аура действует, пока вы не развеете ее свободным действием или пока вы не активируете другую ауру вместо прежней. Аура активна постоянно; так что она действует с самого начала столкновений до того как вы сделаете первый ход. Аура короны исчезает, если вы теряете сознание или умираете, но остается в силе даже если вы не можете никак действовать.

Мощь Галифара: Вы и ваши союзники получаете бонус морали +3 к броскам повреждения рукопашным оружием.

Присутствие короля: Вы и ваши союзники получаете бонус морали +3 к проверкам Блефа, Дипломатии и Запугивания.

Энергия Сайра: Все ваши союзники (и вы сами), у которых меньше половины обычного количества хит-поинтов, получают быстрое залечивание 3.

Требования: Создать Магическое Оружие Или Доспех, *героизм* или классовая особенность draconic aura (из класса dragon shaman[PH2]).

Цена создания: 20 000 зм, 1 600 Оп, 40 дней.

Наголенники Аундаира

Цена (уровень предмета): 5 000 зм (9)
Body Slot: Ноги
Уровень заклинателя: 3
Аура: Слабая; (КС 16) превращение
Активация: — и немедленное (команда)
Вес: 1 фунт

Эти платины прекрасно обхватывают ваши голени, застегиваясь сзади черными кожаными ремнями. Они украшены королевским изображением dragonhawk.

Наголенники Аундаира предоставляют вам бонус улучшения базовой скорости +10 футов. Три раза в день вы можете выполнять действие равное передвижению в качестве немедленного действия. После выполнения этого действия вы изумлены до окончания следующего своего хода.

Требования: Создать Магическое Оружие Или Доспех, *скороход.*

Цена создания: 2 500 зм, 100 Оп, 5 дней.

Мантия Бреландии

Цена (уровень предмета): 15 000 зм (14)
Body Slot: Плечи
Уровень заклинателя: 7
Аура: Умеренная; (КС 18) превращение
Активация: Быстрое (команда)
Вес: 1 фунт

Эта плотная мантия изготовлена из коричневого меха, становясь толще в области плеч. Когда вы ее носите, вы выглядите сильнее, шире и свирепее.

Вы можете три раза в день принять форму бурого медведя *(СМ* 269) на 7 раундов. Вы получаете все характеристики и особые преимущества Среднего бурого медведя за исключением следующих:

- Ваше мировоззрение остается прежним.
- У вас остаются ваши хит-поинты, но вы получаете дополнительно 20 временных хит-поинтов, которые исчезают в конце действия эффекта.

- При определении действия эффектов, основанных на КХП, таких как заклинание *сон*, считается, что у вас ваши обычные КХП, хотя вы используете базовые бонусы атаки, базовые спасброски и все прочие характеристики от КХП медведя.
- У вас остается способность понимать языки, которые вы понимали раньше, но говорить вы не можете.

Во всем остальном ваши игровые параметры заменяются теми, что присущи новой форме. Вы теряете все особые способности обычной формы, включая классовые черты.

Все ваше снаряжение сливается с новой формой и перестает действовать. При возвращении к настоящей форме предметы снова появляются на прежнем месте и снова начинают действовать. Все новые предметы, одетые за время пребывания в форме медведя, падают к ногам.

Если вас убьют или вы потеряете сознание в форме медведя, то эффект окончится. Отрубленные части вашего тела остаются в форме медвежьих и после окончания эффекта.

Это считается эффектом *полиморфа* (смотрите страницы 95—96 *Руководства Игрока II*).

Требования: Создать Магическое Оружие Или Доспех, *полиморф.*

Цена создания: 7 500 зм, 600 Оп, 15 дней.

Скипетр Каррната

Цена (уровень предмета): 20 310 зм (15)
Body Slot: — (держать)
Уровень заклинателя: 11
Аура: Умеренная; (КС 20) очарование
Активация: —
Вес: 15 фунтов

Эта двуручная дубина изготовлена из полированного плотного дерева и окована мифрилом. На черном дереве вырезана грозная воющая волчья голова.

Скипетр Каррната это *двуручная дубина доминирования +1*. Свойство *доминирование* (из *Magic Item Compendium*) заставляет существо, ударенное этим оружием, стать трясущимся от страха на 1 минуту (спасбросок Воли с КС 16 нейтрализует). Этот эффект не складывается с собой и другими эффектами страха (трясущееся от страха существо не станет frightened).

Кроме того, если у вас получается критическое попадание, то цель должна преуспеть в спасброске Воли с КС 16 или упасть на землю prone.

Требования: Создать Магическое Оружие Или Доспех, *страх*, *неограниченная команда*.

Цена создания: 10 000 зм (плюс 310 зм за превосходную двуручную дубину из плотного дерева), 800 Оп, 20 дней.

ITEMS OF LEGACY

An item of legacy это уникальные магические предметы значительной исторической или мифологической важности, которые растут в своих возможностях вместе с владельцем. Полные правила по этим предметам есть в *Weapons of Legacy*, но вы можете использовать приведенные здесь предметы даже если у вас нет этой книги.

Чтобы использовать item of legacy вы для начала должны узнать историю предмета проверкой Знания (история), знания бардов или lore. Заклинание *идентификация* предоставляет бонус +2 к этим проверкам, а *знание легенд само* предоставит вам информацию, необходимую для использования этого предмета.

Одновременно с раскрытием истории предмета вы изучаете и то, как связать свою судьбу с судьбой предмета. Для большинства legacy items требуется три ритуала: least legacy ritual вы можете выполнить на 5-м уровне или после него, lesser legacy ritual можно выполнить не ранее 11-го уровня и greater legacy ritual требует 17-го уровня. У каждого ритуала есть определенная цена в золотых монетах, которую вы должны заплатить для завершения процесса настройки.

Кроме выполнения ритуала и траты золотых монет, вы должны заплатить личную цену для использования способностей legacy item. Это постоянные штрафы к броскам атаки, спасброскам, хит-поинтам и подобным вещам.

После того как вы узнали историю предмета, выполнили ритуал и заплатили личную цену, вы получаете доступ к особым способностям, указанным в описании legacy item. Вы можете использовать способности всех уровней вплоть до вашего уровня персонажа, если выполнили соответствующий ритуал. The least legacy ritual раскрывает способности с 5-го до 10-го уровня, lesser ritual раскрывает способности с 11-го до 16-го уровня, а greater ritual позволяет использовать способности с 17-го до 20-го уровня.

Когда вы завершаете legacy ritual, чье завершение предоставит вам бонусную черту (в зависимости от ритуала это может быть Least Legacy, Lesser Legacy или Greater Legacy), то это связано с обсуждаемым предметом (смотрите раздел Legacy Rituals в описании предметов).

ХОЛМОДАВ

Несмотря на то, что таинственные свойства *холмодава* трудно обнаружить, даже простой его осмотр даст понять, что это не обычное оружие. Рукоятка этого тяжелого цепа сделана из красного дерева, отполированного сотнями рук за прошедшие века. Вокруг нижней части рукоятки обмотана медная проволока, явно новее остальной части цепа, предоставляющая дополнительное удобство при держании. На конце рукоятки находится латунный набалдашник,

вырезанный в форме нескольких горных вершин. Бронзовая цепь состоит из колец, перемежающихся крошечными ладонями, сцепленными в рукопожатии. Боевая часть напоминает кричащую грубую голову, отдаленно напоминающую каменного великана.

Nonlegacy игровые параметры: *Тяжелый цеп +1*; стоимость 2 315 зм.

Omen: Когда на расстоянии 120 футов появляется существо Огромного или еще большего размера, *холмодав* издает тихий звук, напоминающий далекий камнепад.

История

Холмодав это традиционное оружие генералов Сайра со времен основания Галифара. Это оружие, воистину бесценный дар от Князя Сайра своему первому генералу, было символом боевой удали и тактики в стране, не очень-то известной своими военными традициями. Несмотря на то, что *холмодав* большую часть времени был церемониальным оружием, он побывал и в бою и прошел через множество рук в Последней Войне. Последним его известным владельцем был Генерал Alvos Brillik, который пропал без вести с целым полком рядом с Metrol в День Скорби (смотрите Brillik's Tomb на странице 83) (**КС 15**).

Галифар и весь королевский род считал, что *холмодав* их древние предки вынесли из Сарлоны и иногда дарили это оружие желанным союзникам (при условии, что после смерти владельца он вернется роду Галифара). В действительности же *холмодав* был найден на Кхорвайре кем-то из первых беженцев от куори, захвативших Сарлону. Во время War of the Mark солдаты отмеченных драконами домов вступили в конфликт с гоблиноидами, когда люди пытались пройти через нейтральные земли. Во время одного из этих противостояний это оружие стало трофеем от воина хобгоблина, убившего в одиночку несколько отрядов пехоты перед смертью (**КС 18: Без страха смерти**).

Семья Галифар не первая, кто передает *холмодав* по наследству. Хобгоблинский воин, Уркху Яллак, у которого его забрали, был потомком Шекат Врима, вождя, господствовавшего над большей частью Империей Дхакааанцев за тысячелетия до рождения Галифара. Согласно преданиям хобгоблинов, *холмодав* был выкован специально для них руками то ли великого героя гоблиноидов то ли забытого бога (**КС 22: Чем больше, тем…**).

В действительности же *холмодав* был сделан не хобгоблинами, и он гораздо старше. Этот цеп был выкован и зачарован дроу из Ксен'дрика во время восстания против рушащейся империи великанов. Используя колдовство, выученное у великанов, они наделили его (а также согласно легендам еще несколько видов оружия) огромной силой и подняли против своих бывших хозяев. Его взял у павшего воина дроу эльф из другой группировки и перевез через море в Аеренал. Отсюда оно отправилось в места, ставшие впоследствии Валенаром, с первыми эльфийскими исследователями, и было захвачено Дхакаанцами в одной из первых стычек эльфов и гоблинов (**КС 27: Порази великого врага**).

Legacy Rituals

Для раскрывания всех способностей *холмодава* нужно провести следующие ритуалы:

Без страха смерти: Вы должны отправиться к месту погребения или смерти предка, умершего, сражаясь с противником, превосходящим числом. Вы должны поститься (не пить и не есть) 24 часа до прибытия на нужное место. Прибыв на место, вы должны провести здесь еще 24 часа, размышляя о подвигах предка и продолжая поститься. Если вы получаете временное повреждение от жажды, то ритуал провален, и вы должны начать все с начала (смотрите Hunger and Thirst, *РМП* 304). После этого вы должны оставить подношение; оно уже учтено в стоимости ритуала. В конце вы проливаете несколько капель своей крови на *холмодав* и на землю (порезав себя как минимум на 2 единицы повреждения). *Стоимость:* 1 500 зм. *Даруемая черта:* Least Legacy *(холмодав)*.

Чем больше, тем…: Вы должны совершить ритуал, похожий на ритуал «без страха смерти». Однако кровь в конце должна быть не вашей, а от существа как минимум Огромного размера, убитого вами. Вам не нужно убивать его самому, и добивающий удар может быть не вашим, но вы должны принимать в сражении активное участие. Серьезность Вызова существа должна быть равна или выше вашего эффективного уровня персонажа. *Стоимость:* 13 000 зм. *Даруемая черта:* Lesser Legacy (*холмодав*).

Порази великого врага: Вы снова должны постясь провести ритуал на месте погребения предка. Однако в этом заключительном ритуале кровь должна принадлежать существу, совершившему для вашей семьи большое злодеяние. Не важно, как давно оно было совершено (возможна даже потомственная вендетта), лишь бы проступок был важным. Небольшое неудобство или вражда не подойдет. Вы должны убить это существо один на один, и его Серьезность Вызова должна быть равной или превышать ваш эффективный уровень персонажа. *Стоимость:* 40 000 зм. *Даруемая черта:* Greater Legacy (*холмодав*).

ХОЛМОДАВ

Уровень владельца	Штраф атаки	Штраф спасброска Стойкости	Потеря хит-поинтов	Способности
5	—	—	—	—
6	-1	—	—	*Тяжелый цеп +1 погибель великанов*
7	—	-1	2	—
8	—	—	2	*Земная мощь*
9	—	-2	—	—
10	—	—	2	*Размягчение земли*
11	—	—	—	—
12	-2	—	—	—
13	—	—	—	*Тяжелый цеп +2*

				*impact** *погибель великанов*
14	—	—	2	—
15	—	-3	—	—
16	—	—	2	*Клыки камня*
17	—	—	—	*Подъем земли*
18	-3	—	—	—
19	—	—	—	*Дрожь земли*
20	—	-4	—	*Тяжелый цеп +4 impact** *погибель великанов*

* Свойство impact (описанное в *Magic Item Compendium*) функционирует как свойство *острота*, но только для дробящего оружия.

Требования к владельцу

- Базовый бонус атаки +4
- Телосложение 13
- Размер Средний или меньше

Холмодав хорошо подходит для военных персонажей, таких как воины, варвары и knights, но он может пригодиться и менее военным персонажам, таким как жрецы.

Способности Legacy Item

Ниже описаны способности legacy item *холмодава.* Все подобные заклинаниям способности оружия активируются ударом по земле (или поверхности, на которой вы стоите). Совершение удара не изменяет время (стандартное действие, если не сказано иначе), необходимое для активации способностей.

Земная мощь (Пдз): На 8-м уровне вы можете использовать *увеличить персону* один раз в день только на себя, в качестве быстрого действия. Уровень заклинателя 7.

Размягчение земли (Пдз): На 10-м уровне вы можете использовать *размягчить землю и камень* два раза в день. Уровень заклинателя 7.

Клыки камня (Пдз): Начиная с 16-го уровня вы можете использовать *sudden stalagmite*[SC] два раза в день (если у вас нет *Spell Compendium*, замените *шипастыми камнями*). Уровень заклинателя 13.

Подъем земли (Пдз): На 17-м уровне вы можете использовать *bones of the earth*[PH2] два раза в день (если у вас нет *Руководства Игрока II*, замените *стеной камня*). Уровень заклинателя 15.

Дрожь земли (Пдз): На 19-и уровне вы можете создавать *землетрясение*, как соответствующее заклинание, один раз в день. Уровень заклинателя 17.

РАМЕТИНОВЫЙ МЕЧ

Разрубатель поразил сердце дракона,
И кровь хлынула реками;
Разрывающий Плоть забрал жизнь змея
И кровь его дала жизнь собравшимся ордам.
Клинок пьет кровь,
А рука, держащая его, пирует.
—Serpentes отрывки

Широкий плоский клинок этого древнего меча выкован из сплава, неизвестного современной металлургии. Рукоятка, вырезанная из цельного осколка дракона Хайбера, похожа на рычащего демона.

Nonlegacy игровые параметры: *Полуторный меч +1*; стоимость 2 335 зм.

Omen: Голос владельца иногда превращается в тигровый рык, особенно когда владелец злится в пылу сражения. Владелец иногда воображает себя ракшасом.

История

Раметиновый меч был выкован во время Эпохи Демонов и использовался в затяжной войне между драконами и извергами, правившими в то время Эберрон. Его владельцем был ракшас по имени Шудра, Разрывающий Плоть, и меч получил свое legacy когда Шудра убил с его помощью невероятно мощного лорда драконов. В этом бою он и получил свое прозвище: Разрубатель (**КС 20; Клинок пьет кровь**).

Во время Эпохи Великанов группа великанов, посвященных одному из заключенных раджей ракшасов, построила город Мель-Акуат над местом заточения их повелителя, в сердце джунглей Ксен'дрика. Они поместили *раметиновый меч* в раку в этом городе-храме, где он тесно связался с духом Разрывающего Плоть (**КС 25; Дух Разрывающего Плоть**).

Ближе к концу Последней Войны гном из Зиларго по имени Корвус Алайе Раметес опубликовал историю Разрубателя, и с тех пор меч носит его имя, *раметиновый меч.* В скором времени ученый из бреландского Morgrave University Джаник Мартелл обнаружил местонахождение Мель-Акуата в Menechtarun Desert, возглавил успешную

экспедицию и достал из недр погребенного города *раметиновый меч.* Один из его компаньонов предал его и передал меч в руки Ордена Изумрудного Когтя (**КС 30; Кровь предательства**).

Legacy Rituals

Для раскрывания всех способностей *раметинового меча* нужно провести три следующих ритуала:

Клинок пьет кровь: Вы должны нанести этим мечом убивающий удар дракону как минимум Среднего размера. После этого вы должны искупать меч в смеси драконьей крови и порошка драгоценного металла. *Стоимость:* 1 500 зм. *Даруемая черта:* Least Legacy (*раметиновый меч*).

Дух Разрывающего Плоть: Вы должны разорвать связь меча с Разрывающим Плоть и привязать его к себе, активировав *освятить* на меч в святом для вас месте (заклинание может активировать и другой персонаж, но вы должны присутствовать лично). После активации заклинания вы должны лично смазать его особым бальзамом из экзотических масел и толченых драгоценных камней. *Стоимость:* 13 000 зм. *Даруемая черта:* Lesser Legacy (*раметиновый меч*).

Кровь предательства: Вы должны нанести этим мечом убивающий удар одному из союзников или НИПей, чья реакция на вас «готовый помочь». После этого вы должны искупать меч в смеси крови жертвы и толченых бриллиантов. Факт убийства безо всяких сомнений является злым поступком. *Стоимость:* 40 000 зм. *Даруемая черта:* Greater Legacy (*раметиновый меч*).

Требования к владельцу

- Базовый бонус атаки +4
- 2 ранга в Искусстве Магии
- Квалификация В Экзотическом Оружии (полуторный меч)

В древние века владельцами *раметинового меча* были ракшасы, использующие его для убийства драконов. Оружие пригодится и сейчас любому, кто хочет убить дракона, но самые сильные способности меча откроются тем, кто может активировать заклинания или обладает подобными заклинаниям способностями.

Способности Legacy Item

Ниже описаны legacy item способности *раметинового меча*.

Поиск дракона (Свх): При ношении *раметинового меча* вы можете обнаружить любого дракона в пределах 60 футов, сконцентрировавшись стандартным действием. Кроме того, вы игнорируете снижение повреждений дракона, атакуя его этим мечом.

Поразить дракона (Свх): Вы можете один раз в день поразить дракона. За каждую категорию размера дракона выше Средней, атака причиняет дополнительные 1d6 единиц повреждения (1d6 против Большого дракона, 2d6 против Огромного, 3d6 против Громадного и 4d6 против Колоссального). Объявите атаку поражением свободным действием до совершения самой атаки, и не чаще одного раза в раунд. Если атака терпит неудачу, то поражение тратится впустую.

Устойчивость к дыханию дракона (Свх): Один раз в день вы можете использовать *устойчивость к энергии* как соответствующее заклинание (УЗ 5). Эта способность активируется автоматически и свободно, когда вы подвергаетесь оружию дыхания дракона, использующего энергию, и предоставляет устойчивость к энергии именно того вида, что использует дыхание дракона.

Убийственное облако (Пдз): Один раз в день, когда вы произнесете управляющее слово и укажете *раметиновым мечом* перед собой, вы можете создать облако ядовитых паров, как заклинание *убийственное облако* (УЗ 11). КС спасброска 17 или 15 + ваш модификатор от Обн, в зависимости от того, что выше.

Максимизировать заклинание или подобную заклинанию способность (Свх): Вы можете активировать до трех заклинаний в день вплоть до 3-го уровня, как будто они были максимизированы чертой Максимизировать Заклинание. Кроме того, вы можете максимизировать подобные заклинаниям способности, дублирующие заклинания вплоть до 3-го уровня. Использование этой legacy ability не изменяет ячейку заклинания для измененного заклинания. Если вы активируете заклинания спонтанно (как чародей), то при использовании этой способности вы должны выполнить полнораундовое действие, так же как при использовании настоящей метамагической черты.

Вы не можете использовать эту способность если не можете активировать заклинания и использовать подобные заклинаниям способности.

Кровопийца (Свх): Вы можете использовать *раметиновый меч* против прижатого или беспомощного врага, чтобы высосать кровь жертвы, причиняя повреждение 1d4 единиц Телосложения (вместо 1 единицы от свойства *ранящего* оружия). При этом вы получаете 5 временных хит-поинтов на срок до 1 часа.

Ужасающее высыхание (Пдз): Один раз в день, произнося управляющее слово и указав *раметиновым мечом* перед собой, вы можете использовать *ужасающее высыхание* как соответствующее заклинание. КС спасброска 22 или 18 + ваш модификатор от Обаяния, в зависимости от того, что выше.

РАМЕТИНОВЫЙ МЕЧ

Уровень владельца	Штраф атаки	Штраф спасброска Воли	Потеря хит-поинтов	Способности
5	—	—	—	Поиск дракона
6	-1	—	—	—
7	—	-1	2	*Полуторный меч +1 погибель дракона*

8	—	—	2	—
9	—	-2	—	Поразить дракона
10	—	—	2	Устойчивость к дыханию дракона
11	—	—	—	*Полуторный меч +2 погибель дракона*
12	-2	—	—	—
13	—	—	—	*Убийственное облако*
14	—	—	2	*Полуторный меч +3 погибель дракона*
15	—	-3	—	—
16	—	—	2	Максимизировать заклинание или подобную заклинанию способность
17	—	—	—	*Ранящий полуторный меч +3 погибель дракона*
18	-3	—	—	Кровопийца
19	—	—	—	—
20	—	-4	—	*Ужасающее высыхание*

МАНТИЯ СИЛЬМСАРРЫ

Эту тонкую мантию можно носить как обычно, а можно застегнуть на груди. Если посмотреть прямо на нее, то она выглядит почти белой с жемчужным сиянием, но если смотреть на нее под другими углами, то она незаметно становится цвета всех оттенков радуги.

Nonlegacy игровые параметры: *Плащ маскировки* (как *шапка маскировки*), стоимость 1 800 зм. Благодаря необычной конструкции, *мантия Сильмсарры* может занимать или body slot плеч (когда носится как обычно) или torso body slot (когда носится на груди), на выбор владельца.

Omen: Когда владелец использует магию иллюзий — активируя заклинания или используя предметы, в том числе и саму мантию — *мантия Сильмсарры* вспыхивает всеми цветами радуги ярче чем обычно и вне зависимости от угла обзора. Этот эффект виден только владельцу.

История

Когда в 962 году гномы Зиларго присоединились к Бреландии, они принесли с собой множество магических предметов для использования в войне, большинство из которых годилось для разведки, а не для непосредственного сражения. Одной из этих вещей, уже почти всеми забытой, был *плащ иллюзий*. Этот предмет давал владельцу существенные способности в работе с иллюзиями, но он не получил широкого распространения, поскольку гномы не смогли или не захотели создавать больше одного такого плаща. Его носил Тамалра Бийел, один из King's Dark Lanterns, и исчез плащ вместе с владельцем, когда тот выполнял (видимо неудачно) разведывательную миссию для Thrane в 971 (**КС 18**).

Мантия была создана женщиной гномом по имени Сильмсарра. Она была мало известна в Зиларго, пока гномы не начали думать о союзе с Бреландией. Тут-то она и предоставила посланникам гномов свой так называемый *плащ иллюзий*. Гномы с радостью получили бы еще несколько экземпляром этого плаща, но после подписания договоров с Бреландией Сильмсарру уже нигде не могли найти. Расследование не нашло никаких ее следов; не могли найти даже ее друзей и родственников. Если бы не эта ее связь с Бреландией, о ее существовании никто бы и не знал (**КС 22: Подвешенный язык**).

Практически никто кроме изучавших это дело исследованиями и ворожбой не знает, что Сильмсарра не была гномом. Она была чистокровной янть-ти, похожей на гнома, а не на человека. Даже самая сильная магия и самые усердные исследования не дают о ней большей информации. Была ли ее гномья внешность случайной от рождения или это была умышленная попытка янь-ти сойти за нечеловеческую расу? Почему она создала такой сильный предмет чтобы вот так просто отдать его другим? Или мантия была создана по случайности? И самое главное, зачем она приходила на Кхорвайр и куда она потом исчезла (**КС 28: Жульничество лучше доблести**)?

Legacy Rituals

Для раскрывания всех способностей *мантии Сильмсарры* нужно провести два следующих ритуала:

Подвешенный язык: Вы должны получить 5 рангов (или добавить 5 рангов к имеющимся) в следующих навыках: Блеф, Дипломатия и Ловкость Рук. Вы можете использовать любые комбинации распределения рангов, лишь бы каждый навык получил хотя бы по 1 рангу. Эти ранги можно брать с любой скоростью, до 8-го уровня. После получения этих пяти рангов вы должны успешно использовать эти три ранга против личности со СВ равной или превышающей ваш эффективный уровень персонажа. *Стоимость:* 2 000 зм. *Даруемая черта:* Least Legacy (*мантия Сильмсарры*).

Жульничество лучше доблести: Вы должны используя иллюзии и только свои навыки, без насилия, без других форм магии и других способностей перехитрить или победить врага с СВ равной или превышающей ваш эффективный уровень персонажа. Эта «победа» должна быть значительной; победа в азартной игре не подойдет. Подходящими целями будет получение большого сокровища или ценной информации или смещение врага с политической позиции. *Стоимость:* 14 000 зм. *Даруемая черта:* Lesser Legacy (*мантия Сильмсарры*).

Требования к владельцу

- 4 ранга в Блефе
- 4 ранга в Дипломатии

- 4 ранга в Ловкости Рук
- Базовый спасбросок Воли +5

Большинство владельцев этой мантии могут и активировать заклинания и использовать плутовские навыки, как например барды или beguilers из РИ2. Другие персонажи получат небольшие выгоды, но не смогут использовать ее на всю мощь.

Способности Legacy Item

Ниже описаны legacy item способности *мантии Сильмсарры*.

Голоса на расстоянии (Пдз): На 5 уровне вы можете два раза в день использовать *призрачный звук* в качестве быстрого действия. Уровень заклинателя 5.

Проворство и говорливость (Свх): Начиная с 6 уровня вы получаете бонус компетентности +2 к проверкам Блефа, Дипломатии и Ловкости Рук, когда носите *мантию Сильмсарры*.

Незримая походка (Пдз): На 8 уровне вы можете использовать один раз в день *невидимость* (только на себя) в качестве быстрого действия. Уровень заклинателя 7.

Заблуждение врагов (Пдз): На 10 уровне вы можете один раз в день использовать *зеркальный образ* в качестве быстрого действия. Уровень заклинателя 7.

Вместилище иллюзий (Свх): Начиная с 11 уровня, вы сможет хранить в мантии до трех уровней заклинаний, как в *малом кольце хранения заклинаний* (страница 233 *РМП*), но для хранения пригодны лишь заклинания школы иллюзий.

Мастер иллюзий (Свх): Начиная с 13 уровня, все активируемые вами заклинания иллюзий 3 уровня или ниже продлеваются как будто чертой Продлить Заклинание. Это не изменяет ячейку заклинания продляемого заклинания. Спонтанные заклинатели (такие как чародеи) все равно должны при этом использовать полнораундовое действие, так же как в случае с метамагической чертой.

При активации заклинания вы можете и не пользоваться этой способностью (например, если вы чародей и не хотите тратить драгоценное время). Вы не можете использовать эту способность, если вы не можете активировать заклинаний иллюзий.

Разочарование врагов (Свх): Начиная с 16 уровня, становится трудно определить ваше настоящее местонахождение, вы получаете укрытие как от заклинания *размытость*.

МАНТИЯ СИЛЬМСАРРЫ

Уровень владельца	Штраф проверок навыков	Штраф уровня заклинателя	Потеря пунктов навыков	Потеря ячеек заклинаний	Способности
5	—	—	—	—	*Голоса на расстоянии*
6	—	-1	2	—	Проворство и говорливость
7	—	—	—	1	—
8	—	—	2	—	*Незримая походка*
9	—	—	2	—	—
10	-1	—	—	2	*Заблуждение врагов*
11	—	—	—	—	Вместилище иллюзий
12	—	—	2	—	—
13	—	-2	—	3	Мастер иллюзий
14	—	—	2	—	—
15	-2	—	—	—	—
16	—	—	—	4	Разочарование врагов

ПРЕИМУЩЕСТВА РАБОТЫ В КОМАНДЕ

С течением времени отдельные индивидуумы, собравшиеся в одну команду, могут разработать определенную тактику работы. Для получения преимущества от работы в команде, персонажи должны совместно отрабатывать соответствующую технику как минимум две недели. Это обучение нужно будет повторить, если в группу вольется новый персонаж. Есть и дополнительные условия — требования к лидеру команды должен выполнять как минимум один персонаж из команды, а требования к членам команды должны выполняться всеми представителями команды. Смотрите правила по преимуществам командной работе в *Руководстве Мастера Подземелий II* (страницы 189—194).

ГРУППОВАЯ ВРАЖДА

В зависимости от навыков лидера, направленных против определенной расы, ваша команда получает преимущество от слабостей и привычек противников.

Обучение: Большая часть обучения это обсуждение тактики, активности и уязвимых мест избранного врага вашего лидера. Также вы периодически тренируетесь практически; ваш лидер при этом играет роль обсуждаемого существа. Но только встретившись с настоящим врагом поймешь как использовать против него командную тактику.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Знании (соответствующее виду обсуждаемого существа), избранный враг (обсуждаемое существо).

Требования к представителям команды: 4 ранга в Знании (соответствующее виду обсуждаемого существа).

Особое: Вы должны всей группой сойтись с представителем вида выбранного существа в бою как минимум один раз до того как получите это преимущество работы в команде. Если за шесть месяцев вы ни разу не столкнетесь с существом этого вида, вы потеряете это преимущество и снова должны будете схватиться с существом этого вида, чтобы вернуть преимущество.

Преимущество: Ваша тактика предоставляет два преимущества. Все представители команды за исключением тактического лидера получают преимущества навыков и сражения против одного из избранных врагов тактического лидера (смотрите описание класса следопыт в *РИ*). Этот бонус равен половине бонуса тактического лидера. Например, если у лидера бонус +6 против необычных, то все представители команды получат бонус +3 к тем же броскам и проверкам навыков.

Во-вторых, все представители команды, включая лидера, получают бонус +2 к броскам атак, сделанным для подтверждения критического попадания по существу выбранного вида.

Персонаж может служить тактическим лидером только для одной тактики. То есть если вы хотите получить преимущества против двух видов существ, у вас должно быть два разным представителя команды с избранными врагами, даже если у одного из них оба эти врага являются избранными.

ИЗБЕГАНИЕ ПРИБЛИЖЕНИЯ

По едва заметным подсказкам самого проворного товарища, вы узнаете как лучше всего избегнуть эффектов, действующих на область.

Обучение: Вы обучаетесь избегать вначале потенциально безопасные эффекты, воздействующие на область, такие как мучная пыль. Используя разное окружение, от полей до заставленных коробками комнат, вы изучаете как лучше всего укрыться, избегая эффектов, взрывающихся или распространяющихся в вашу сторону. В конечном счете вы переходите от ненастоящих атак к настоящим и начинаете уворачиваться от *шаров огня* и подобных эффектов.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Акробатике, базовый спасбросок Рефлексов +7, уклонение.

Требования к представителям команды: 3 ранга в Акробатике, базовый спасбросок Рефлексов +3.

Преимущество: Если тактический лидер и еще как минимум один представитель команды подвергаются эффекту, воздействующему на область и позволяющему спасбросок Рефлексов, то все представители команды, подверженные этому же эффекту, получают бонус обстоятельств к спасброскам Рефлексов, равный половине количества представителей команды, попавших под эффект, с минимумом 1. Например, если отряд из пяти искателей приключений, включая тактического лидера, попадет под дыхание зеленого дракона, то все представители отряда получат бонус обстоятельств +2 к спасброскам Рефлексов.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ШТУРМ

Внимательно наблюдая за ударами и эффективностью этих ударов ваших союзников, вы узнаете, куда лучше всего ударить врага.

Обучение: Наваливаясь всем скопом, вы узнаете, как распознавать бреши в защите противника, открывающие уязвимые места. За этими упражнениями вы проводите много часов, высматриваю даже незначительные преимущества.

Требования к тактическому лидеру: 4 ранга в Чувстве Причины, базовый бонус атаки +6.

Требования к представителям команды: 2 ранга в Чувстве Причины, базовый бонус атаки +3.

Преимущество: Как только кто-нибудь из вашей команды подтвердит критическое попадание по врагу, то диапазон критической угрозы рукопашного оружия у всех представителей команды улучшится на 1 (диапазон критической угрозы длинного меча увеличится с 19—20 до 18—20). Этот бонус складывается с преимуществом от черты Улучшенное Критическое Попадание и от свойства оружия *острота*. Если вы сделаете хотя бы одну атаку против другого существа, то бонус исчезнет, пока вы увидите новое критическое попадание товарища. В любом случае после сражения бонус исчезает, даже если вы встретите этого же врага позже.

РАЗДЕЛЕНИЕ МАГИИ

Сотрудничая с заклинателями, вы духовно и физически настроились на их способности.

Обучение: Заклинатели команды активируют на всю группы разнообразные заклинания, а все остальные пытаются освободить сознание и сконцентрироваться на словах и жестах.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Искусстве Магии.

Требования к представителям команды: 2 ранга в Искусстве Магии.

Преимущество: Когда один из представителей команды активирует заклинание, воздействующее на определенное число целей (такое как *телепорт,* позволяющее взять с собой определенное количество существ, зависящее от уровня или *массовое лечение легких ранений*), то при определении количества затронутых существ, в команде считается на одно существо меньше. Например, если чародей может взять с собой в *телепорт* три существа, то с этим преимуществом он сможет взять четыре. Преимущество работает только если целями заклинания являются исключительно члены команды. Заклинатель не может объединить членов команды и посторонних людей, не потеряв преимущество.

СОГЛАСОВАННАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ

Вы и ваши союзники так обучены общению в бою, что вы знаете все, что происходит вокруг вас, не отвлекаясь на это.

Обучение: Тренируясь с союзниками и наблюдая за фланкирующими врагами, вы начинаете узнавать нахождение врагов по едва заметным знакам товарищей.

Требования к тактическому лидеру: 4 ранга в Чувстве Причины, 4 ранга в Отслеживании, сверхъестественное уворачивание.

Требования к представителям команды: 2 ранга в Чувстве Причины, 2 ранга в Отслеживании.

Преимущество: Если одного представителя команды фланкирует враг, но при этом как минимум еще один представитель команды находится в соседней клетке, то враг не получает обычного бонуса +2 к броскам атаки от фланкирования (хотя другие способности, зависящие от фланкирования, такие как коварная атака, функционируют как обычно). Лидер команды может быть и не в соседней клетке, но он должен находиться в пределах 30 футов.

УЛУЧШЕНИЕ ФЛАНКИРОВАНИЯ

Ваша команда тщательно согласовывает атаки при окружении врага, получая дополнительные преимущества от атак с флангов.

Обучение: Вы часами тренируетесь, разбившись на небольшие подгруппы. Вы концентрируетесь на получении преимущества от брешей в защите противника, вызванных его вынужденными движениями для обороны от другого вашего союзника. Периодически вы меняетесь ролями, чтобы не выработать стереотипное мышление и технику под конкретного противника.

Требования к тактическому лидеру: 8 рангов в Чувстве Причины, 8 рангов в Отслеживании, сверхъестественное уворачивание, преимущество «согласованная бдительность».

Требования к представителям команды: 2 ранга в Чувстве Причины, 2 ранга в Отслеживании, преимущество «согласованная бдительность».

Преимущество: Преимущество зависит от количества «фланкирующих пар», атакующих одного и того же врага. Если одного врага атакует одна пара, то все вы получаете бонус +4 к попаданию, а не +2. Если фланкирует три и более пар, то бонус увеличивается до +6.

ШКВАЛ ЗАКЛИНАНИЙ

Посылая в одну и ту же цель множество заклинаний, вы и ваши спутники можете ослабить его защитные способности.

Обучение: Обучение предельно просто: все вы приготавливаетесь одновременно активировать заклинания, а посторонний наблюдатель посредством магии, такой как *обнаружение магии* определяет, где и как пересекаются магические ауры. Только когда вы сможете накладывать заклинания точно как надо, вы сможете опробовать эту технику в бою.

Требования к тактическому лидеру: 7 рангов в Искусстве Магии.

Требования к представителям команды: 3 ранга в Искусстве Магии.

Преимущество: Если вы с товарищами по команде используете действие готовности для одновременного накладывания на цель наступательных заклинаний, все вы получите бонус для преодоления устойчивость к магии. Бонус равен 1 + количество активируемых заклинаний (максимум +5). Заклинания должны быть нацелены именно на врага (эффекты, действующие на область, не подойдут) и если заклинание требовало броска атаки и промахнулось, то оно не учитывается при определении размера бонуса.